PS/SS 兩機種對應

新テーマパーク theme PARK™

新模擬樂園完全攻略



如此一來，你也能成爲一位出色的樂園經營家

全彩印刷 特價 220 元


N64 大集合已經上市囉！
嗯！您還沒買？
超值特價
330 元
喔呵呵呵呵呵……
您落伍啦！
NINTENDO64
1 特輯
N64 大集合
搶先介紹新卡 35 款
一賭為快
震撼登場
次世代
NINTENDO64
SPECIAL '97
N64 軟體大集合
N64 大集合
Vol.1
1997 年最新版
96~97 年 12 款已發售軟體攻略大公開
★超級瑪俐歐 64
★飛行俱樂部 64
★水上摩托車 64
★J 計劃 2
★超空間職棒
★實況 J 聯盟足球
★麻雀高手
★飛輪瑪俐歐 64
★實況野球 4
★旋風斯巴達
★小叮噹
★休曼大賽車
超值特價
330元
N64
秘技大補帖
適得其補
勢如破竹
搶先介紹新卡 35 款
N64 主機本體對應
周邊型錄大全
攻略大公開
高手過招，招招犀利
・次世代漂亮發行・次世代出品・大家有信心・

新 テーマパーク

theme PARK™

新模擬樂園





CONTENTS

心理表示圖一覽表 —— 4
道具一覽表 —— 6

基礎知識篇

道路關連 —— 16
遊樂器材 —— 20
店鋪 —— 40
設備 —— 55
工作人員 —— 62
經營 —— 65
各種資料 —— 79
系統 —— 85

攻略篇

道路設施重要事項 —— 92
遊樂設施重要事項 —— 94
店鋪重要事項 —— 97
工作人員重要事項 —— 98
經理的重要事項 —— 99
從遊客立場開始學習 —— 103
何為優先事項 —— 104
事件的發生 —— 106
挑戰劇情模式 —— 108
初級遊樂設施開發日程表 —— 119
遊樂設施性能一覽表 —— 124



滿足各種消



吃什麼好呢？
價錢太高了！
飲料好難喝喔！
這項遊樂設施太棒了！
廁所在哪裡？
不夠有情調
我們現在在吃東西
幾乎所有的遊樂工具都玩過了
我想喝飲料
時間太短了！
我不想吃任何東西
遊戲的贈品太便宜了
馬馬虎虎啦！
我現在正在喝飲料
該回家了！
好無聊喔！

費者的需求



VIRTUAL WARS
Theme PARK
真好玩
什麼也不想喝
有夠黑店！
我要回去了！
EXIT
不想再走下去了！
那個我已經有了
錢幾乎全花光了
這家店我用意啦！
東西好難吃
不夠驚喜刺激
幾乎所有的遊樂工具都玩過了
我不認為玩遊戲會贏
怎麼分佈的這麼零散啊
想吃點東西
出口在那理？
不想吃任何東西

設計模擬樂園的全部道具

52 種的遊樂器材， 20 種的店鋪，還有 25 種的設施。這些道具都是增添你製作這個模擬樂園光彩的主角。

アトラクション（遊樂器材）

快速滑行飛車、咖啡杯等 52 種的遊樂器材是造這個模擬樂園裏的主角。隨著開發形式的不同選用的遊樂器材也有所變化，了解所有的遊樂器材建造一個完美的樂園吧！

興奮度

★ 低

⟆ ⟆

★★★★★ 高

ジェットコースター（快速滑行車）



★★★½

設置費用 | 4,000

ジェットコース（快速軌道）



★★★½

設置費用 | 50

パイレーツシップ（海盜船）



★★★½

設置費用 | 5,000

コーヒーカップ（咖啡杯）



★★★

設置費用 | 1,000

かんらんしゃ（觀覽車）



★★

設置費用 | 2,000

ジゴクメグリ（地獄館）



★★★★

設置費用 | 2,000

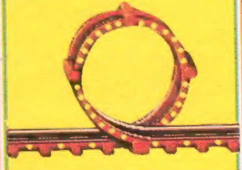
ボートのりば（搭乘口）



★★★★

設置費用 | 8,000

ループ（環狀軌道）



½

設置費用 | 4,500

スクリュー（螺旋軌道）



½

設置費用 | 5,000

メリーゴーランド（旋轉木馬）



★½

設置費用 | 3,000

アルバトロス（信天翁號飛行船）



★

設置費用 | 5,000

ホーンテッドマンション（洋館鬼屋）



★★★★½

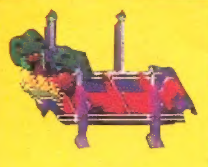
設置費用 | 8,000

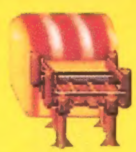
ハンマースイング（搖擺鐘）



★★★★★

設置費用 | 7,000

マジックカーペット（阿拉丁魔毯）

★★★★½
設置費用 5,000

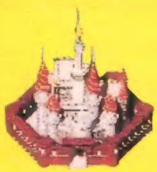
ウッドコースター（木製滑行飛車）

★★★★
設置費用 5,000

ウッドコース（木製軌道）

★★★★
設置費用 50

パラソルチェアー（傘椅）

★★★★
設置費用 4,000

ファンタジーキャッスル（幻想城堡）

½
設置費用 9,900

バンジージャンプ（高空弾跳）

★★★★
設置費用 1,000

アクアライド（水船）

★★★★
設置費用 3,000

アクアライドコース（水船道）

★★★★
設置費用 50

アスレチック（冒險小樹屋）

★★
設置費用 4,000

バーチャルフライト（虚擬飛行機）

★★★★½
設置費用 9,000

ウォータースプラッシュ（水上滑行板）

★★★★½
設置費用 7,000

スプラッシュコース（水上滑行道）

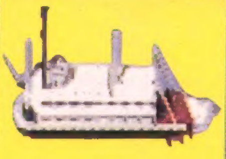
★★★★½
設置費用 70

ディッシュスピン（旋轉盤）

★★★★½
設置費用 7,000

ドームゼロ（無重力屋）

★★★★★
設置費用 9,000

ミシシッピークルーズ（密西西比洲巡航）

★½
設置費用 9.000

トレジャーアイランド（冒險島）

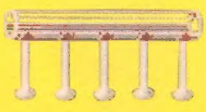
★★
設置費用 6,000

ワイルドロール（瘋狂滾筒）

★★★★½
設置費用 6,000

チューブコースター（圓管滑行飛車）

★★★★★
設置費用 7,000

チューブコース（圓管軌道）

★★★★★
設置費用 70

スペースシャトル（宇宙飛船）

★★★★
設置費用 3,000

ジョイプレーン（快樂飛行機）



★★★★

設置費用 4,000

インフェルノ（幽靈館）



★★★★½

設置費用 7,000

グレートホイール（摩天輪）



½

設置費用 7,000

バーチャルウォーズ（VR戰場）



★★★★★

設置費用 8,000

サーカスショー（馬戲團）



★½

設置費用 8,000

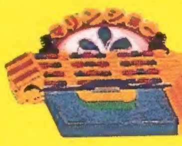
スペースタイプ（L型急降艙）



★★★★½

設置費用 5,000

マリンショー（海岸世界）



★½

設置費用 9,900

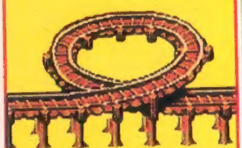
プール・スケートリンク（游泳溜冰兩用池）



★

設置費用 9,900

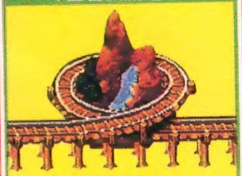
ストームランナー（石頭橫G軌道）



½

設置費用 6,000

マウンテンロード（巨雷山軌道）



½

設置費用 9,900

スカイタワー（展望塔）



★½

設置費用 3,000

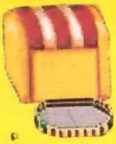
メイロ（迷宮）



★★

設置費用 7,000

カートレーシング（賽車場）



★★★★

設置費用 4,000

カートコース（賽車軌道）



★★★★

設置費用 50

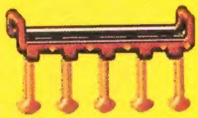
スタンディングコースター（站立滑行車）



★★★★

設置費用 6,000

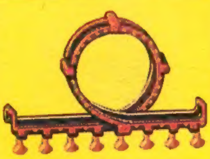
スタンディングコース（站立滑行軌道）



★★★★

設置費用 50

スタンディングループ（站立環狀軌道）



½

設置費用 4,500

スタンディングスクリュー（站立螺旋軌道）



½

設置費用 5,000

ドリフトラリー（越野賽車場）



★★★★½

設置費用 6,000

ラリーコース（越野賽車軌道）



★★★★½

設置費用 70

スーパースピナー（超級旋轉器）



★★★★

設置費用 5,000

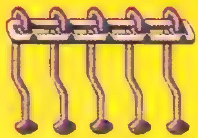
インバーテッドコースター（逆向滑行飛車）



★★★★

設置費用 9,000

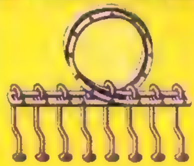
インバーテッドコース（逆向滑行軌道）



★★★★

設置費用 70

インバーテッドループ（逆向環狀軌道）



½

設置費用 4,500

インバーテッドスクリュー（逆向螺旋軌道）



½

設置費用 5,000

Gショック（G衝擊）



★★★★½

設置費用 6,000

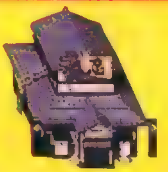
お江戸キャッスル（大江戶城）



★

設置費用 9,900

ニンジャやしき（忍者屋）

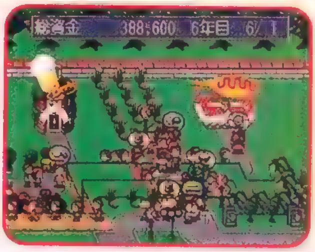


★½

設置費用 7,000

ショップ（店鋪）

這是和遊樂器材並重，可增添遊園地光彩的 20 種店鋪。小朋友們最喜歡的勇士冰淇淋，戀人們最愛買紀念品的雜貨鋪，招待家族式爸爸能充份休息的歌舞廳。當然還有在這各式各樣的種類，繁榮國家絕少不的高級餐廳。



ウォーリーアイス（勇士冰淇淋）



設置費用 2,000

ドンキーコーラ（傻瓜可樂）



設置費用 1,000

バラエティショップ（雜貨舖）



設置費用 3,000

ラッキーショット（幸運射擊手）



設置費用 2,000

ビッグバーガー（大漢堡）



設置費用 5,000

ポンポンコーン（爆米花）



設置費用 4,000

コングダンク（工夫茶舖）



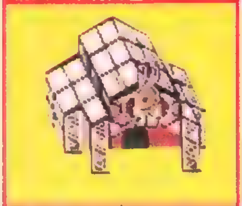
設置費用 5,000

コーヒーショップ（咖啡廳）



設置費用 3,000

（玩具屋）



設置費用 6,000

ゲームセンター（遊樂中心）



設置費用 9,000

（歌舞廳）



設置費用 8,000

ヒザマルカジリータ（比薩屋）



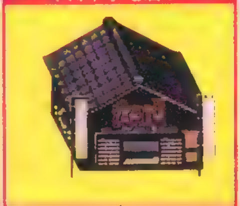
設置費用 3,000

うらないのやかた（占卜館）



設置費用 7,000

（日本小吃店）



設置費用 9,000

シーフードレストラン（海鮮餐廳）



設置費用 9,000

（珍菜軒）



設置費用 9,000

（辣味咖哩店）



設置費用 9,000

クレクレクレープ（法式可利餅）



設置費用 7,000

（美國熱狗雞塊）



設置費用 7,000

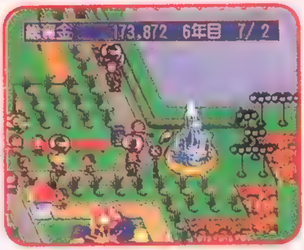
ステーキハウス（牛排館）



設置費用 8,000

設　備

爲了不讓我們重要客人有任何不好的感覺，所以有25種設施，絕對要有的廁所和長椅，有氣氛的椰樹和噴水池，造一個眞實感十足的好樂園。

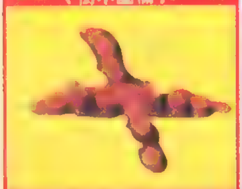


（廁所）



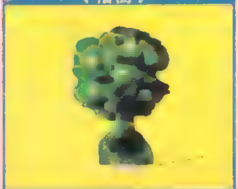
設置費用 3,000

（樹木圍欄）



設置費用 50

オレンジのき（桔樹）



設置費用 60

カバのき（白樺樹）



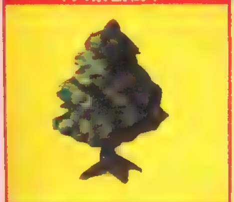
設置費用 50

（長椅）



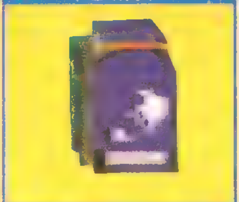
設置費用 2,000

カシのキ（大景觀樹）



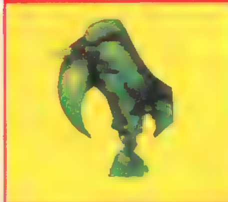
設置費用｜200

ゴミバコ（垃圾筒）



設置費用｜1,000

ヤシのキ（椰樹）



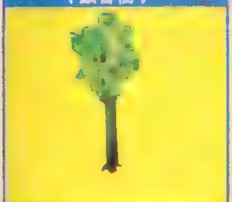
設置費用｜100

イベントカイジョウ（競賽會場）



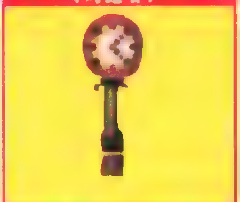
設置費用｜9,900

イチョウのキ（銀杏樹）



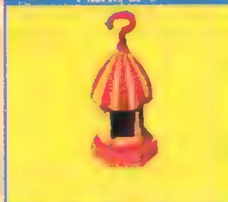
設置費用｜100

トケイダイ（時鐘塔）



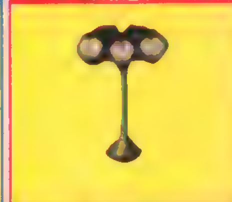
設置費用｜3,000

インフォメーション（服務台）



設置費用｜9,000

ガイトウ（路燈）



設置費用｜2,000

シロイサク（白色柵欄）



設置費用｜60

あやしいキ（怪樹）



設置費用｜300

イケ（水池）



設置費用｜500

スーパートイレ（流動廁所）



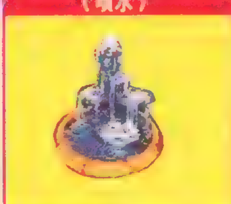
設置費用｜6,000

イケガキ（景栽）



設置費用｜90

フンスイ（噴水）



設置費用｜7,000

サボテン（仙人掌）



設置費用｜200

サクラのキ（櫻花樹）



設置費用｜300

バナナのキ（香蕉樹）



設置費用｜300

シンヨウジュ（針葉樹）



設置費用｜300

チューリップ（鬱金香）



設置費用｜100

バラのキ（玫瑰花）

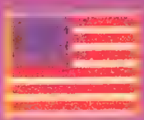
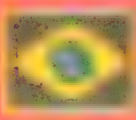


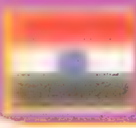
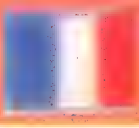
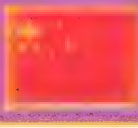
設置費用｜200

目標！世界第一的主題樂園王國

本遊戲最終極的目標，就是在世界各國都設立一座主題樂園，讓全世界的小孩臉上都洋溢著歡樂。全世界的每位小孩都在期待你的主題樂園喔！



日本	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
難易度 普通	難易度 困難	難易度 困難	難易度 困難	難易度 普通
利率 100 %	利率 3.00 %	利率 50.00 %	利率 50.00 %	利率 4.00 %
税金 40.00 %	税金 30.00 %	税金 30.00 %	税金 5.00 %	税金 20.00 %
經濟狀態 超リッチ（極富）	經濟狀態 超リッチ（極富）	經濟狀態 ビンボー（貧窮）	經濟狀態 ビンボー（貧窮）	經濟狀態 超リッチ（極富）
				

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
難易度 簡單	難易度 簡單	難易度 簡單	難易度 簡單	難易度 困難
利率 65.00 %	利率 5.00 %	利率 10.00 %	利率 17.50 %	利率 7.50 %
税金 2.50 %	税金 20.00 %	税金 6.50 %	税金 7.50 %	税金 10.00 %
經濟狀態 超リッチ（貧窮）	經濟狀態 超リッチ（極富）	經濟狀態 ふつう（普通）	經濟狀態 ふつう（普通）	經濟狀態 ふつう（普通）
				


新
テーマパーク
theme PARK
基礎知識編

建設模擬樂園之前

在建設模擬樂園之前，首先要做的，是先將基本的系統全部了解透徹一番。由於本遊戲有不少部分，相當困難，太掉以輕心的話，會玩的很慘的喔！

スタンダードモード ——標準模式——

本模式沒有時間限制，可一直玩到高興為止，故稱本模式為練習模式也不為過。先從初級的スタンダードモード（標準模式）開始玩起，從中學習基本的遊戲法則。



◆クリア條件（過關條件）

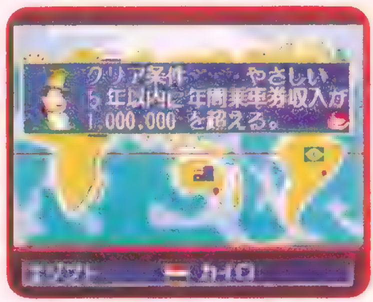
本模式裡並沒有設定結局畫面，所以自然也沒有過關條件。可盡情的建設主題樂園。

◆ゲームオーバー（遊戲結束）

每年的3月都會進行年度決算，如果連續12年財務都出現紅字的話，就遊戲結束。

シナリオモード ——劇情模式——

本模式的目標是在這10個國家（破關條件各有不同）都建立在一座主題樂園。由難度較低的國家開始循序漸進到難度高的國家，全部的國家都過了的話，將出現令人感動的結局畫面。



◆クリア條件（過關條件）

這10個國家的過關條都不盡相同，不過基本設定都是依照該國的實際狀況而設定的，所以有些國家的過關條件設定的非常嚴苛。

◆ゲームオーバー（遊戲結束）

無法完成過關條件或連續2年財務出現紅字的話就GAMEOVER。

難易度設定

◆初　級

只有在スタンダードモード（標準模式）中才可選。研究開發，商品採購和アイテム（道具）的撤去都不用花錢。此外，本模式中也沒有股票買賣。

◆中　級

商品採購，採自動式且不用花錢。不能操作股票。シナリオモード（劇情模式）可從中級開始玩。

◆上　級

研究開發不用說，商品採購和股票買賣等全部都得自己來。單純的做法在本模式是行不通的。

基本畫面

設定好模式及難易度，且幫模擬樂園取好名字和找到要建設的地方，便可以開始正式經營模擬樂園。由於遊戲一開始便是在正門，所以就從這裡開始建設吧。第一次玩的人建議玩初級，非第一次者則建議中級，至於上級，等整個遊戲都已經很熟之後再去挑戰吧。

データウィンドウ（資料視窗）

總資金指的就是玩家現在所擁有的金錢，而且旁邊還附加上年月日。

カーソル（游標）



指カーソル（指游標）



要選擇某物或決定某物時使用。本游標為手指狀，在一般狀態下都會出現。



コテカーソル（施工游標）

設置道具時使用。要恢復回一般操作的話，用指游標即可。



アイコン（圖案符號）





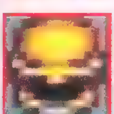
● 設置道路及相關設施

從讓客人走的人行道到指引標誌、單軌電車等，一切跟移動有關的道具要設置時，就選這個圖案符號。



● 設置アトラクション（遊樂器材）

要設置模擬樂園最重要的部分一遊樂器材時就選個圖案符號。



● 設置ショップ（店鋪）

要經營一個模擬樂園最重要是要有店鋪。而要設置店鋪的話選這個圖案符號即可；它裡面有飲食店，商品販賣店和遊戲攤位等選項可供選擇。



● 設置設備

要設置トイレ（廁所）、ベンチ（長椅）和インフォメーションセンター（客務中心）等各種設施時，選這個符號即可。



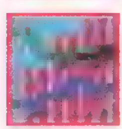
● 雇用スタッフ（工作人員）

工作人員是扮演一群在背後支撐遊樂園的成員。要雇用、配置這些工作人員時，選這個符號即可。



● 經營

不管是與銀行交涉或是進行研究開發，還是門票價格的訂定。一切只要跟經營有關的事項，都只要選這個符號便可實行。



● 顯示各種データ（資料）

從客人對本樂園的評價到各種設施的一覽表，所有的資料都可在這裡看到。



● システム（系統）

存、取資料和各種設定等或オプション（環境設定）操作，皆可實行。

道路關連

道路的設置雖然看起來不顯眼，但卻是關係著主題樂園經營能否成功的重要措施。客人們對這些措施可是相當敏銳的。



步道設置

（設置、撤去費用 10 ）

本遊戲最令玩家頭痛的地方就是步道的設置。要多方考慮如何設置才能使人潮的移動順暢，道具的設置也要多加思考，怎樣設置才不會造成浪費。雖說到處建立步道會讓整個景像看起來比較好看，但基本上最好還是掌握數量少，距離短和效率高達 3 個原則去設置最好。



絕對不要建設有用途的步道

有死胡同的路和有很大一個彎的路絕對不要建。不僅會讓客人因為多走許多路而造成疲勞度上昇。清掃的效率也會大幅滑落。此外，非必要的歧路也絕不要建，因這會造成某些遊樂器材的人氣度大降。步道最好是像圖圓一樣的設置，千萬不要有死胡同出現。



➡死胡同再搭配一個遊樂器材的組合是非常不好的組合方式。

步道一定要互相連接

最容易發生的疏失就是忘記將步道連接起來，例如設置在遊樂器材後面的步道就是很容易被忽略掉的部分，此外像是不小心按到取消鈕而使的道路中間斷掉，也是常會發生的情形。

如果出現客人們無法進出某些店鋪或遊樂器材的話，就是意味著步道沒有接好。



➡要多注意外形很高大的遊樂器材的後面。正門前也要多注意。

寬廣的步道會讓人有很好的印象

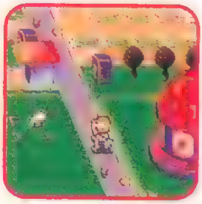
路面很寬的步道或是路中央所有柏樹的步道都會使樂園看起來舒服。如果再搭配上噴水池和路燈，更是可以帶給人們彷彿置身在美國城市街道的感覺。但是路面太寬的話，不僅使客人們走得很辛苦，清潔員的工作份量也會徒增許多，所以就經營的角度來看，寬廣的道路可說是一點用處也沒有。



➡自己的模擬樂園當然想建的好看一點，但又不能不顧經營的問題。

考慮清潔的效率

「垃圾問題」比「客人們的疲勞度」更能影響一個模擬樂園的評價好壞。為讓這些用高薪聘來的清潔工的工作效率能夠很高，步道的配置千萬不能馬虎。絕不要設置死的同和沒有用途的歧道，盡量像畫圓一樣的設置步道，且能夠的話最好是愈短愈好。



➡垃圾筒雖然很有用，但必須清出一個空間去放棄才行。是否好清掃也很重要。



設置整列步道

（排隊用的步道）（設置、撤去費用）



在人氣遊樂器材前的好長、好長的排隊隊伍，如果不設個排隊用的步道的話，會讓整個園區變得混亂不堪。而且如果看到排隊用的步道整個都阻塞往的話，客人們也就會模模鼻子去玩其它的遊樂器了。不僅會讓客人多走許多路，也會讓客人的精神到嚴重的打擊。

要比可搭乘人數還多

排隊用步道太短的話，不僅遊客容易疲旁，遊樂器材也會容易坐不滿，所以排隊用步道可容納的人數一定要比各遊樂器材所容納的最大搭載人數（見 Ver.9 搭載人數）還多才行。



➡由於排隊用步道上是不能丟垃圾的，所以設置的很複雜也沒關係，長度也不會造成負擔。

不可太長

排隊用步道不可設置的太長，否則遊客人數太多將會造成遊客們因等待太久了而產生疲勞。且讓遊園時間有限的遊客花太多時間在等待上的話，將使遊客原本要花的錢因此沒花到。



➡排隊用步道絕對不要設置太長。可容納最大搭載人數的 2 倍即可。



一方通行設置（單行道）

（設置、撤去費用 10 ）



單行道可決定步道的行進方向，也可控制人潮的移動，而其最主要的功能是讓來玩的客人們不會多走許多不必要的路，可是如果都偏重在往某些地方的話，反而會讓某些比較沒有人氣的遊樂器材顯的更突出，所以最好是只在細部的指引上用單行道。

用在出口上

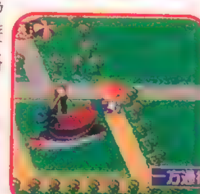
要避免出現效率低落的死胡同道路的方法就是使用單行道，排隊用步道的話就想辦法讓它與主要道路相連，死胡同道路的話就把它設定成單行道，然後再使它成爲出口專用道。單行道很適合用來做出口。



➡只有出口的部份會設置於外的，飛車軌道下最適合設置單行道。

進入禁止（禁止進入）

在考慮如何配置才會產生最大效率時，可先鋪設道路，這樣做可讓玩家的思慮比較好整理。而爲避免遊客進入這些道路，可將這些道路設定爲單行道，如此一來遊客便不會走到這些路上了。



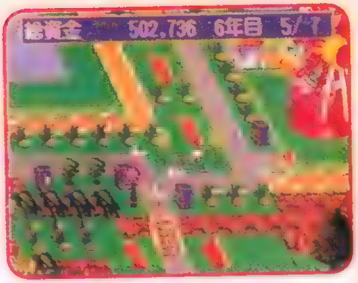
➡雖然單行道可變換的方式有限，但用的好的話，將可以發揮許多種功效。



設置案內標識（引導標誌）

（設置、撤去費用 50 ）

置身在幅原廣闊的模擬樂園中，就算是一個成年人也很容易迷路，而此時最有效果的就是引導標誌。在步道上可以設置有效果的就是引導標誌。在步道上可以設置上頭有標示遊樂器材、店鋪和正門位於那個方向的看板，設置在交叉路口的話，效果尤其顯著。



如何設置案內標識（引導標誌）



↑選擇案內標誌設置符號後，將游標移到要指引的建築物上



↑決定好建築物之後，接下來選擇要將看板設置在何處。



↑選擇好要指引的建築物所在的方位後終了。放置在道路的分歧處上效果尤著。

要儘量設置

因引導標誌是設置在道路上，因此引導標誌最方便的就是不用去想要設置在何處。因設置費只需 50 所以有能力設定多少就設多少吧！一個引導標誌上可標示アトラクション（遊樂器材），ショシプ（店鋪）和正面ゲート（正門）各一處的方位，故記得三個地方都要標示喔！



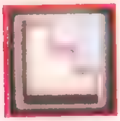
→位於園區較裡處的遊樂設施或商店，尤於遊客較難到達聚集，只有設立引導路標就可解決問題了

正門是引導的重點

出人意外的關於〝出口在那〞這類的抱怨相當的多，而能夠應付這類的申訴的，就是引導標誌。故設置引導標誌時最重要的就是要指引，正門所在的方位。十字路口、分叉點和轉角等要衝都要設置，如此要回家的遊客才能順利的回家。



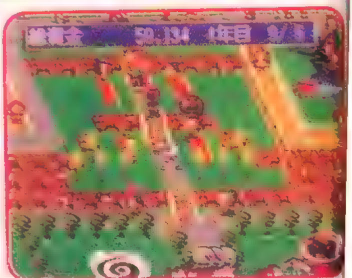
→像類似〝出口在那〞這樣的抱怨是一定會有的；因此指出正門在那是絕對必須的。



設置階段（階梯）

（設置、撤去費用 50 ）

要想有效利用有高度差的土地就一定要用階梯；雖然在沒有高度差的英國和蘇俄它派不上用場，但在其它國家這可是絕對必須要有的道具。要想有效利用高度差的話，就多話用階梯吧。另外有一點要注意的是，階梯旁是不能通行的。





設置モノレール（單軌電車）的乘車處

（設置、撤去費用 3000 ）

唯一可以幫助遊客移動的交通工具就是單軌電車。雖然設置單軌電車可以收到不少錢，但相對的維修費用也相當高，或許有人會因這個原因而不想設置它，不過它確實是一個能減輕遊客負擔的好道具。設置 2 個乘車處和排隊用步道，同時不要忘記要去啓動它。





設置モノレールコース（單軌電車的軌道）

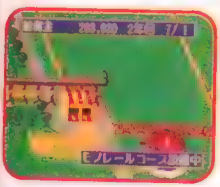
（設置、撤去費用 50 ）

佔地愈廣的國家愈需要單軌電車。雖然最理想的形式是將正門旁和樂園最內部相連起來，不過沒有必要因此而繞一大圈就是了。爲了減少遊客等待的時間，最好整置的小而整齊。不過依地形不同，有些國家的單軌電車必須繞一大圈才行……



高度要相同

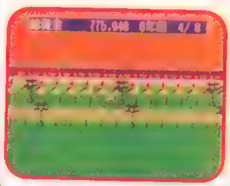
單軌電車的軌道必須建在高度相同的地方，不然連接不起來，此外，軌道不能橫跨過排隊用步道的上方。



←由於不能調節高度，所以地形的限制力相當大。

要繞行一周

單軌電車的軌道一定要圍成一圈才行，不過依國家不同，有些必須轉很大的彎才行。



←在日本和印度一定要轉很大的彎才可以。

要設置 2 個車站

一定要設置 2 個乘車處。不過設置的太近的話，其效用將會大打折扣。



←將遊客運到樂園最內部是最具效益的作法。

在佔地寬廣的國家裡設置

佔地寬廣的國家裡一定要設置這個。將設置在樂園內部的乘車處當作是第二個入口，在其周圍設置遊樂器材等設施吧。



←軌道可跨越一般步道的上方。

不要忘記運轉它

尙軌道已連成一圈，乘車處也已做好二個了，就可以開始啓動了。由於遊戲中不會讓它停下來進行維修，故可一直不斷的行駛，不過如果是讀取進度的話，就必須再重新啓動一次才行。

行駛燈號　可搭載人數／目前的乘車人數　維修費用　撤去費用



アイラクション（遊樂器材）

公園内最主要的也可說是遊樂器材。客人的目標，當然就在此。

店鋪及設施的配置，不論有多少，不過是配角而已。來到模擬樂園的客人，都是以遊樂器材爲目的。所謂能使遊客快樂的模擬樂園，也就是順利流暢的乘坐幾個遊樂器材，悠遊地繞行樂園。可別忘記這點，好好地來裝置喔！



↑越過正面的門，即有一大排使人高興的遊樂器材。不論大人小孩，瞬間情緒激昂。

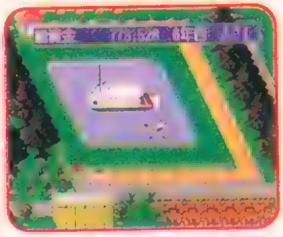
↓能夠自由設定路徑的ジェットコースター（快速軌道）。設計令人深刻的路徑，可讓遊客們興奮不已。



遊樂器材的設置

1. 場所及方向

遊樂器材的設置，不只是本身的空間，也要考慮到整排走道的部份。



↑乘小船爲大型遊樂器材的場所設置相當麻煩

2. 入口及出口

整排走道是從收費處到走道爲止，出口則設置在面向走道的地方。



↑決定好遊樂器材的大小，再整理一整排走道的形狀後，就輕鬆了。

3. 撤去（撤走）

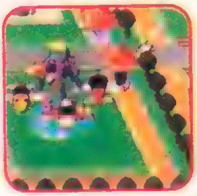
想撤走遊樂器材時，先停止運轉之後，再按取消鍵。



↑終盤撤走時，在好的場所設置受歡迎的遊樂器材也是有其必要性。

整列走道是必要的

在遊樂器材中，整列走道是絕對需要的。要注意不要忘了接續。整排走道若將直接階梯連接起來，且和隔壁遊樂器材的整排走道相連時，整排走道就無法正常運行功能。



→確實接續後，則在整排走道的入口處，放置箭頭指示。若沒有這指示的話，就無法發揮其功能

メカニック（維修技師）是必要的

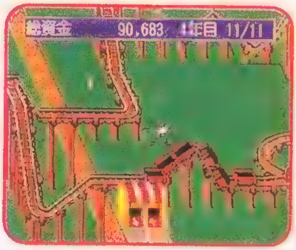
遊樂器材一開始運轉，漸漸地，就需要維修技師了。若一一地配置，一旦點檢，修理來不及，使遊樂器材爆炸或損壞的話，其受害程度會很嚴重。



→維修技師要早一點做修改。可不要有因維修技師的工作太過緩慢，而發生令人擔心的事。

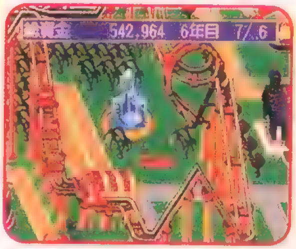
コースアトラクションの設置（遊樂器材路徑設置）

由於可以自由設定路徑遊樂設施的行駛路徑，在填補中途空地上，是最合適的。另外，能夠不在乎高低差而設置，眞令人高興。但是，入口（右側），出口（左側）的區別，還有必須繞行路徑一周等等，該注意的事項也很多。



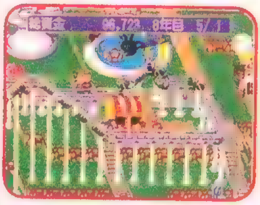
↑快速滑行車系列的遊樂器材，可以無視高低差，來設置路徑。也可以有效利用中途的場地。

↓路徑遊樂器材，無法越過整排走道。在路徑內側，配置整排走道時，要注意。



運轉開始

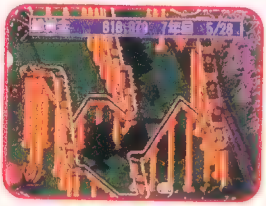
路徑遊樂器材，是很容易忘記運轉的開始。在修理後及路徑設定後要注意喔！



↑路徑遊樂器材的修理很快，所以修理本身很難去注意。

高度的調節

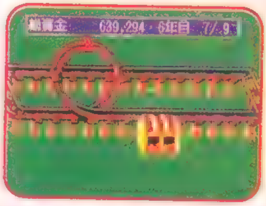
路徑的高低，有必要自己來設定。設計一個感覺不錯的路徑吧！



↑標明高低差的路徑外觀不錯。這是最有名的遊樂器材之一。

太突然了是無理的

就算一開始立刻設置環狀軌道等等的環境設定，也是無法超越。



↑沒有掌握好局勢的話，環狀軌道等的環境設定就無法超越。

ループ
（環狀軌道）

這是翻筋斗的環境設定。用橫向直線，可以設置高度一定的路徑。在設置時，3×6的空間是必要的。



↑環境設定路徑是令人意外的選取場所，從一開始，組織構想以製成路徑

スクリュー
（螺旋軌道）

螺旋軌道的回轉，可以設置在志成狀、縱方向的直線上。標準的螺旋轉道，需要6×3的空間。



↑橫排環境設定路徑的話，遊樂器材本身的刺激度也會提高，人氣也急速上昇

ストームランナー
（石塊橫G軌道）

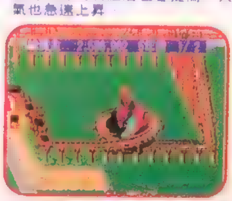
這是木製滑行車用的設施。在橫向，需6×8的直線空間。強烈的橫G是受歡迎的大型設施。



↑木製滑行飛車用的設施是選取一定的場所，不是具有廣大場地的國家是較令人困擾的

マウンテンロード
（巨雷山軌道）

設置條件是和石塊橫G軌道相同的木製滑行車用的設施。跑著穿過山道的感覺是最好的演出。

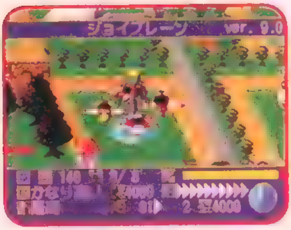


↑和石塊橫G軌道的連續裝置相同，由於相當地龐大，若非蘇俄等廣大的國家，是令人困擾的。

アトラクションインフォメーション（遊樂器服務站）

這是能夠個別看到遊樂器材情報的畫面。在樂園籌備的過程中，遊樂器材的個別管理是相當重要的。





運轉ランプ（運轉燈）

可以了解運轉狀況。藍色代表運行中，紅色表示在停止狀態。路徑遊樂器材可要認眞地檢查這裡喔！

乘車額（乘車次金額）

這表示遊樂器材的乘車費用。初期設定爲100。

定員數（定員數）

表示定員數／最大定員數。一提高形式變更時，最大定員數也會上昇。在這裡是有差的。

耐久度メーター（持久計量表）

這可以了解遊樂器材的疲勞度。紅色部分愈多，代表點檢、修理的時候接近了。

スリル（驚險度）

驚險程度以10個階段來表示。愈高，對年輕人來說愈高興，但是家族及小朋友則易敬而遠之了。

維持費（維護費）

表示1個月所需花費的維護費。經常是一定的金額，沒有變化。

運轉スピード（運行速度）

這是表示運行速度的計量表。白色部分愈多，則表示速度愈快，也愈驚險。

耐久度（持久度）

耐久度以10個階段來表示。愈高表示愈不容易故障。

利用客數（利用人數）

表示上個月的搭乘人數／這個月的搭乘人數。

撤去費用（撤走費用）

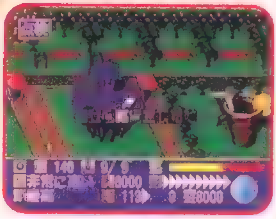
表示撤走時所需要的花費。和設置費用一樣的金額。初級模式是免費的。

所要時間（所需時間）

表示一次的運行所需要的時間。仍是10個階段。愈長的話回轉率愈不好，但對客人而言愈高興。

パーソナルアイコン（個別控制系統）

情報畫面也就是所謂的身份確認畫面。叫出個別控制系統，使完成各狀況的設定。配合時期及場所，詳細設定個別的遊樂器材，這點是相當重要的。



運轉休止（運行停止）

可以一下子運行，一下子開始。在追加路徑及變更出入口時，有必要停止運轉。

名前（名稱）

遊樂器材能夠附上獨特的名稱。

定員數

形式提升，最大定員數可以增加的狀況，在這裡也可以增加定員。

乘車額（乘車票值）

可以變更乘車票價。受歡迎的遊樂器材，若提高也沒關係。

スピード（速度）

可以變更速度。提高的話，驚險度會增加，但是持久度就降低了。提高太過的話，遊客可是會吃不消的。

視點モード（視點模式）

可以乘坐遊樂器材。視覺景觀類的遊樂器材值得推薦。

タイム（時間）

可以變更運轉所需的時間。延長的話，客人是可以接受。但是這麼一來，等待時間也延長，回轉率也會下降。

性能UP（性能上昇）

可從Ver.0，上昇到Ver.9。預算1萬可上升1階段，最大定員及持久度也會提高。

點檢（檢查）

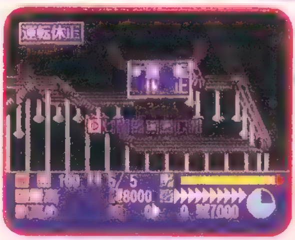
叫出最近的維修技師，進行修補。

出入口變更（出入口變更）

可以變更出入口的位置。但，必須停止運轉。

別忘了常檢查

路徑遊樂器材修補後的運轉再開及維修技師不多狀況下的持久度等等，遊樂器材的個別檢查必定要認真的執行。還有，乘車金額可以一律提高多少，所以在每次設置時，要檢查情報。



↑一旦注意了就不會運轉的路徑遊樂器材。要勤勞地來查吧！

↓在維修技師不夠的情況下，不得不用手動來停止運轉。



遊樂器材個別解説

ジェットコースター（快速滑行飛車）

①這是模擬樂園內有名的遊樂器材－快速滑行飛車。興奮度高，外觀也不錯，必須經費也出乎意外的便宜。因爲開始之後就可以設置，所以是很容易臨時設置的，但要充分研究設置場所及規模喔！





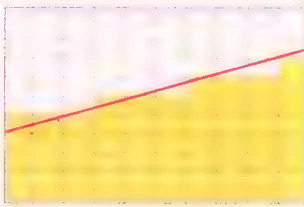
設置費用⑤	4,000	開発費⑨	—
興奮度⑥	★★★½	必要経費⑩	2,000
耐久度⑦	★★½	撤去費用⑪	4,000
定員数⑧	5	設置面積⑫	2×2

①遊樂器材的名稱②解說③圖片④形式提升時（0～9）的時久度（紅色）及定員數（黃色）的變化⑤設置費用⑥興奮度⑦持久度⑧定員數⑨開發費⑩1個月的入須經費⑪撤走費用⑫設置面積

星	½	★	★½	★★	★★½	★★★	★★★½	★★★★	★★★★½	★★★★★
文字表示	最低	かなり低い（相當低）	低い（低）	低め（稍低）	ふつう（普通）	高め（稍高）	高い（高）	かなり高い（相當高）	非常に高い（非常高）	最高（最高）
耐久性	~100	~200	~300	~400	~500	~600	~700	~800	~900	~1000

ジェットコースター（快速滑行飛車）

這是模擬樂園內有名的遊樂器材－快速滑行車。興奮度高，外觀也不錯，必須經費也出乎意外的便宜。因開始後就可以設置，所以是很容易臨時設置的，但要充分研究設置場所及規模喔！

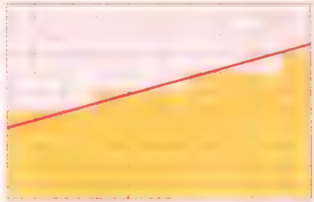


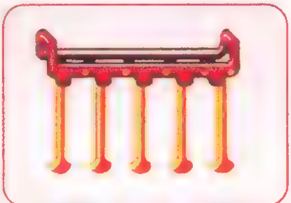


設置費用	4,000	開発費	—
興奮度	★★★½	必要経費	2,000
耐久度	★★½	撤去費用	4,000
定員数	5	設置面積	2×2

ジェットコース（快速軌道）

快速軌道不論多長，都不需要花必須經費，但是，就止於不浪費有限場地的長度吧！有效利用根據地形高低差而生成的忽高忽低的場地，爭取長度吧！

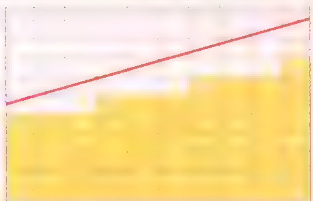




設置費用	50	開発費	—
興奮度	★★★½	必要経費	—
耐久度	★★½	撤去費用	50
定員数	5	設置面積	1×1

パイレーツシップ（海盜船）

巨大的海盜船搖盪不定，這也是模擬樂園內，出了名的遊樂器材。興奮度及持久度高，但設置費用也稍稍高了些。從最早就被開發，直到最後都還可以使用。形式提高的話，持久度也可上升到最高階段。

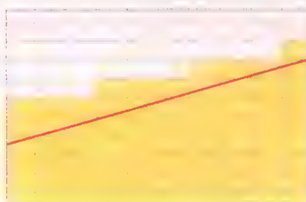




設置費用	5,000	開発費	—
興奮度	★★★½	必要経費	2,000
耐久度	★★★	撤去費用	5,000
定員数	5	設置面積	5×5

コーヒーカップ（咖排杯）

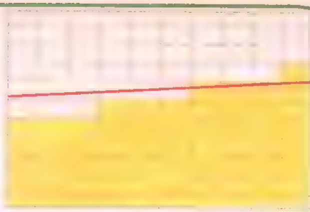
這可是從以前開始，遊樂場的標準遊樂器材。可以合情合理的價錢設置，但持久度就稍稍低了點。旋轉的咖排杯，它的賣點與其說是驚險度，不如說是快樂。對小孩及家族來說，並不會顯得孩子氣。





設置費用	1,000	開発費	—
興奮度	★★★	必要経費	2,000
耐久度	★★	撤去費用	1,000
定員数	6	設置面積	5×5

かんらんしゃ（觀覽車）

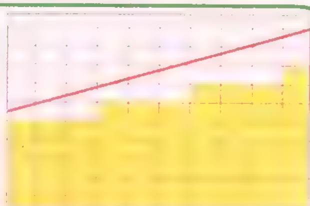


這是好好地享受眺望類型的觀覽車。興奮度雖然低，但持久度高且是沈浸於悠閒氣氛的遊樂器材。對於喜歡培養親密關係的情侶而言，是最適切的交通工具。若設置在高台上，客人的評價也會變高喔！



設置費用	2,000	開発費	—
興奮度	★★	必要経費	2,000
耐久度	★★★½	撤去費用	2,000
定員数	5	設置面積	5×5

シゴクメグリ（地獄館）

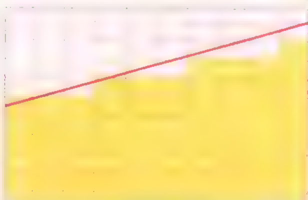


這是繞行地獄，剛開始是小和尚和燈籠妖怪登場的日本式鬼屋。興奮度與持久度都高，是到終盤爲止，得到遊客高支持度的實力派遊樂器材。對情侶小孩們而言，並不會顯得孩子氣。



設置費用	2,000	開発費	—
興奮度	★★★★	必要経費	3,000
耐久度	★★★	撤去費用	2,000
定員数	5	設置面積	5×5

ボートのりば（搭船口）



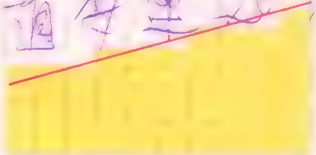
搭船口的興奮度不太高，但這是情侶及家族們能夠好好享受假日的遊樂器材。設置費用也高的話，大小尺寸也是9×9最大級。和其他的遊樂器材大小難配合是困擾之處。 4

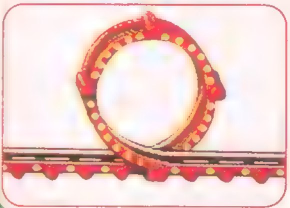


設置費用	8,000	開発費	—
興奮度	★★½	必要経費	3,000
耐久度	★★★	撤去費用	8,000
定員数	6	設置面積	9×9

ループ（環狀軌道）

這是可與快速滑行飛車組合的設施路徑。快速滑行飛車受歡迎度也會提高喔！以橫向平坦的直線路徑來說，3×6的空間是必要的。如此的制約很多，但不用必須經費這點是最吸引人的。

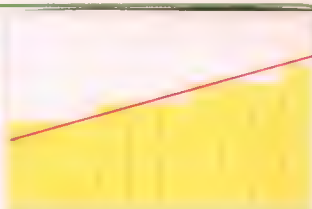




設置費用	4.500	開発費	30.000
興奮度	☆	必要経費	—
耐久度	★★☆	撤去費用	4.500
定員数	—	設置面積	3×6

スクリュー（螺旋軌道）

這是和環狀軌道一樣，快速滑行車用的環境設定路徑。因為快速滑行車，在1個樂園內只建設1座，所以從一開始，便是考慮到環狀軌道和螺旋軌道的設置所來製造路徑。





設置費用	5.000	開発費	30.000
興奮度	☆	必要経費	—
耐久度	★★☆	撤去費用	5.000
定員数	—	設置面積	[illegible]×3

メリーゴーランド（旋轉木馬）

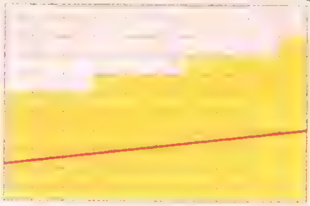
這是遊樂場的標準遊樂器材，且具有古老童話色彩的旋轉木馬，但在最新的模擬樂園內，好像成了滿足感十足的遊樂器材了。雖興奮度低，持久度也不太好延長。對小孩子而言，仍是受歡迎的。





設置費用	3.000	開発費	30.000
興奮度	★☆	必要経費	5.000
耐久度	★★☆	撤去費用	3.000
定員数	5	設置面積	5×5

アルバトロス（信天翁號飛行船）

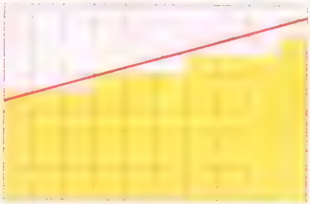


這是可以乘坐飛行船，觀覽全公園的遊樂器材。因爲是和觀覽車一樣，可享受眺望之樂的類型，所以最好是能設置在高台上，又因是 9 × 9 的大型尺寸，根據國家的不同，也有找不到適當設置場所的情況發生。



設置費用	5,000	開発費	30,000
興奮度	★	必要経費	7,000
耐久度	★ ½	撤去費用	5,000
定員数	6	設置面積	9×9

ホーンテッドマンション（洋館鬼屋）

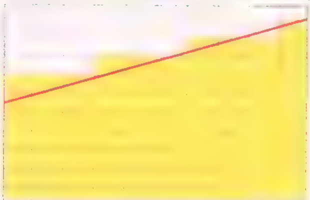


西洋風的洋館鬼屋是蝙蝠飛來飛去的詭異洋館。設置費用是稍微高了點，但保證有同等價值的興奮度。持久度也十分充足。應該可以成爲受歡迎的遊樂器材。



設置費用	8,000	開発費	30,000
興奮度	★ ★ ★ ★ ½	必要経費	6,000
耐久度	★ ★ ★	撤去費用	8,000
定員数	6	設置面積	5×5

ハンマースイング（搖擺錘）

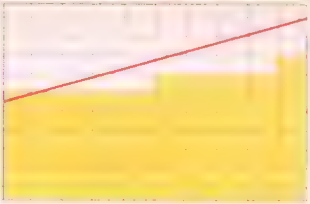


這是愈沒有上下感覺，愈是強烈振動，超級激烈的遊樂器材－搖擺錘。興奮度是最高，且持久度也高。但是，設置費用，必要經費及開發費等倒是相當高的。特別是開發費需要 20 萬的巨款。



設置費用	7,000	開発費	200,000
興奮度	★ ★ ★ ★ ★	必要経費	8,000
耐久度	★ ★ ★	撤去費用	7,000
定員数	7	設置面積	5×5

マジックカーペット（阿拉丁魔毯）

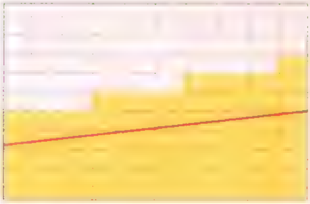


屬海盗船進化系的魔毯，是縱向回轉強烈的遊樂器材，是比G衝擊還更能享受落下感覺的交通工具。也是興奮度，持久度高的優等遊樂器材，在遊戲中盤時，有極大的用處。

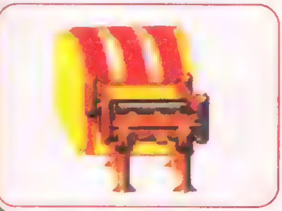


設置費用	5,000	開発費	30,000
興奮度	★★★★½	必要経費	6,000
耐久度	★★★	撤去費用	5,000
定員数	6	設置面積	5×5

ウッドコースター（木製滑行船飛車）

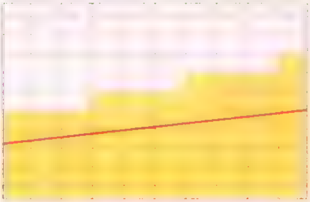


屬快速滑行車進化系的木製滑行飛車，其特徵是路徑全部用木頭製造。因爲咯吱咯吱疾走於路徑，其興奮度淩駕快速滑行車。但是，持久度稍低。

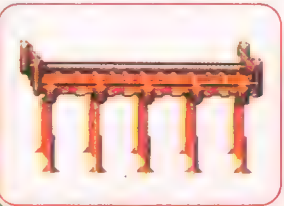


設置費用	5,000	開発費	120,000
興奮度	★★★★	必要経費	4,000
耐久度	★★	撤去費用	5,000
定員数	5	設置面積	2×2

ウッドコース（木製軌道）



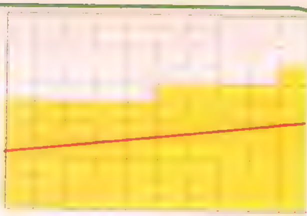
木製軌道如同快速滑行飛車的路徑，不論鋪設多長，完全不須付維持費。木製滑行飛車因爲環境設定路徑大，抓取較寬路的空間吧！



設置費用	50	開発費	—
興奮度	★★★★	必要経費	—
耐久度	★★	撤去費用	50
定員数	5	設置面積	1×1

パラソルチェアー（傘椅）

懸掛的椅子，以離心力打開傘般地攤開，此遊樂器材的名稱爲傘椅。興奮度稍高，持久度低，即使提高形式，持久性也不會有大變化，這點是令人困擾的。





設置費用	4,000	開発費	70,000
興奮度	★★★★	必要経費	4,000
耐久度	★★	撤去費用	4,000
定員数	6	設置面積	5×5

ファンタジーキャッスル（幻想城堡）

能夠探索中世紀城堡的幻想城堡，其所有費用都是最高等級，持久度還算高，但興奮度卻最低。這裡，是完全適合小孩和情侶的遊樂器材，要以能好好繞行般地來設定時間喔！

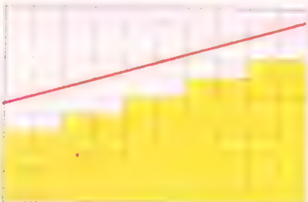


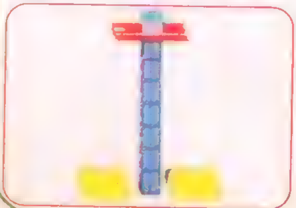


設置費用	9,900	開発費	200,000
興奮度	★	必要経費	9,000
耐久度	★★★	撤去費用	9,900
定員数	7	設置面積	7×7

バンジージャンプ（高空弾跳）

這是腳上連接綁上橡皮繩，由高空降落，試足膽量的高空彈跳。是興奮度相當的器材，但因結構只是跳躍，所以持久度高，各費用也便宜。提高形式等級，定員數會增加。

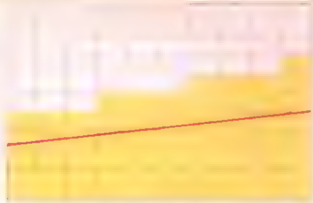




設置費用	1,000	開発費	70,000
興奮度	★★★★	必要経費	3,000
耐久度	★★★	撤去費用	1,000
定員数	4	設置面積	5×5

アクアライド（水船）

水船是乘著小船在流動的游泳池繞行一圈的路徑遊樂器材。它屬於悠閒的氣氛，但其興奮度部卻出乎意料之外地高。另外，原本的持久度低，即使提高形式持久度也不太能提升，這是它的缺點。

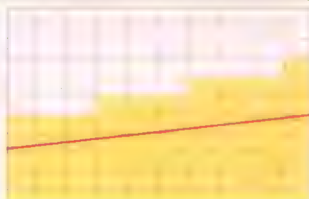


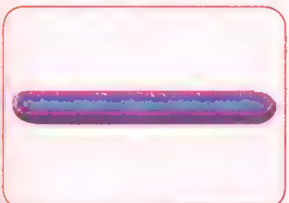


設置費用	3.000	開発費	60.000
興奮度	★★★★	必要経費	4.000
耐久度	★★	撤去費用	3.000
定員数	5	設置面積	2×2

アクアライドコース（水船軌道）

因水船道沒有高低差，只能在一定高度的場地內才能設置。可有效利用中途多餘的平地來設置。由於路徑並未跨過走道及整排走道，在乘車口的對面要注意。

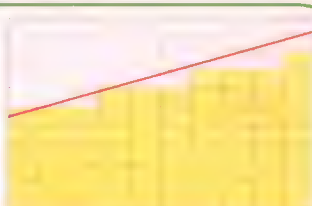




設置費用	50	開発費	—
興奮度	★★★★	必要経費	—
耐久度	★★	撤去費用	50
定員数	5	設置面積	1×1

アスレチック（冒險小樹屋）

冒險小樹屋是去掉樹皮的原木及纜繩組合成的。對結實健康的男子而言，是顯出成熟氣概的遊樂器材。就連興奮度也低了，所以其他費用便宜及持久度高，這都可理解了。比起氣氛，不如提升旋轉率較好吧！

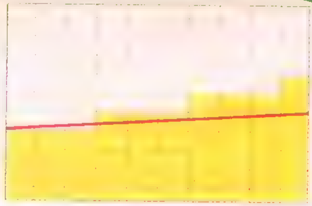




設置費用	4.000	開発費	70.000
興奮度	★★	必要経費	3.000
耐久度	★★★	撤去費用	4.000
定員数	6	設置面積	5×5

バーチャルフライト（虛擬飛行機）

這是給合強大迫力立體映像的可動宇宙船－虛擬飛行船。是興奮度高的當紅遊樂器材，但幾乎沒有依賴形式提升的持久度延長的情況即使到最高，也只是上升1階段的程度而已。定員數也不多。

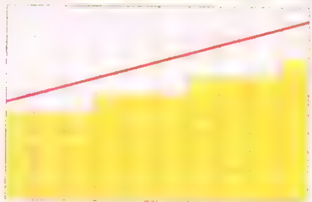




設置費用	9,000	開発費	160,000
興奮度	★★★★½	必要経費	6,000
耐久度	★★½	撤去費用	9,000
定員数	4	設置面積	5×5

ウォータースプラッシュ（水上滑行板）

水上滑行板是水沫四濺，以夏天爲取向的快速滑行車。在滑行車系中，興奮度是數1數2的高，持久度也不錯。椰子樹配置在周圍，遊客率應該會提高才是。

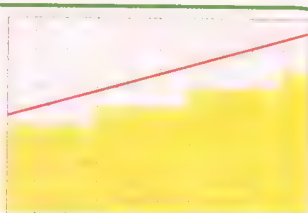


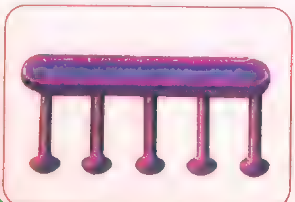


設置費用	7,000	開発費	160,000
興奮度	★★★★½	必要経費	6,000
耐久度	★★★	撤去費用	7,000
定員数	5	設置面積	2×2

スプラッシュコース（水上滑行道）

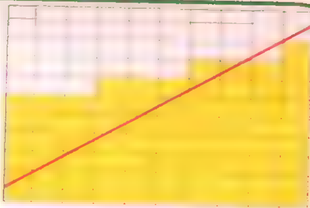
水上滑行道的設置費用1マス是70，比起標準的快速滑行車稍高。又因它屬於環境設定路徑不存在的遊樂器材，所以製造成簡潔緊湊的路徑較爲實際。





設置費用	70	開発費	—
興奮度	★★★★½	必要経費	—
耐久度	★★★	撤去費用	70
定員数	5	設置面積	1×1

ディッシュスピン（旋轉盤盤）

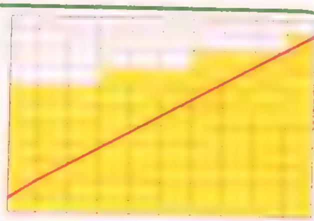


宛如巨大碟子旋轉般的旋轉盤，是屬於咖排杯系列的橫向旋轉遊樂器材。開發費及興奮度是高山準，持久度在設置時並不高，但形式提升的話，可到達最高等級。



設置費用	7,000	開発費	180,000
興奮度	★★★★½	必要経費	6,000
耐久度	★★★★	撤去費用	7,000
定員数	6	設置面積	5×5

ドームセロ（無重力屋）

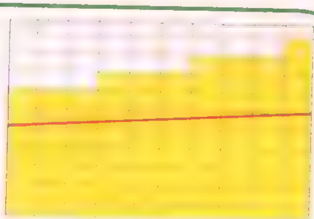


能夠體驗無重力狀態的無重力屋是興奮度最高，持久度最低的極端遊樂器材。開發費在最初，和所有費用同屬高金額。仰賴形式提升的持久度延長率最高，所以務必提高形式。



設置費用	9,000	開発費	200,000
興奮度	★★★★★	必要経費	8,000
耐久度	½	撤去費用	9,000
定員数	7	設置面積	5×5

ミシシッピークルーズ（密西西比洲巡航）



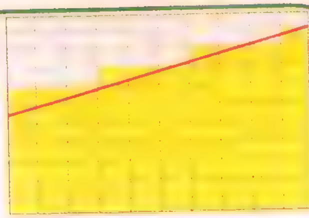
享受乘著蒸氣船，徜徉西部開拓時代氣氛的密西西比洲巡航，是和搭乘口一樣，需要9×9空間的大型遊樂器材。因興奮度稍低，是最適合家族及情侶的交通工具。



設置費用	9,000	開発費	150,000
興奮度	★½	必要経費	5,000
耐久度	★★★	撤去費用	9,000
定員数	7	設置面積	9×9

トレジャーアイランド（冒險島）

這是以如同冒險島的名字「寶島」做爲主題的冒險遊樂器材。乘坐海盜船，單挑銀刀鑑長。因興奮度稍低，到底是適合小孩及家族的遊樂器材。

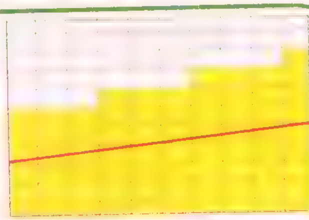




設置費用	6,000	開発費	60,000
興奮度	★★	必要経費	3,000
耐久度	★★★	撤去費用	6,000
定員数	7	設置面積	6×6

ワイルドロール（瘋狂滾筒）

這是進入咕隆咕隆旋轉筒中，只顧滾動的瘋狂滾筒。興奮度相當高，但持久度低，即使提升形式，也未必能延長。在開發費方面，給人樸實印象。

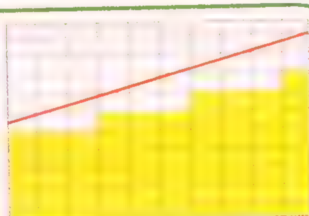




設置費用	6,000	開発費	160,000
興奮度	★★★★½	必要経費	6,000
耐久度	★★	撤去費用	6,000
定員数	6	設置面積	5×5

チューブコースター（圓管滑行飛車）

在興奮度高的路徑遊樂器材中，誇耀有最高興奮度的就是這個圓管滑行車。持久度也高，可以稱得上是路徑遊樂器材的最高峰吧！當然，開發費等所有經費也是最高峰。

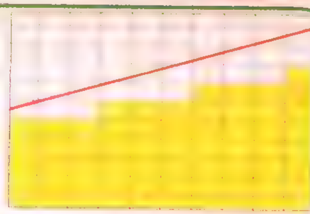


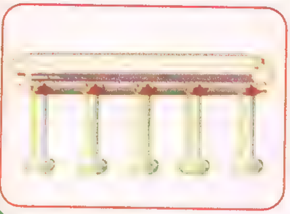


設置費用	7,000	開発費	200,000
興奮度	★★★★★	必要経費	8,000
耐久度	★★★	撤去費用	7,000
定員数	5	設置面積	2×2

チューブコース（圓管軌道）

圓管滑行車是疾走於圓管軌道之內。可惜的是因爲環境設定路徑不存在，透明的外表看起來鑾模樸實的。由於遊戲是在終盤被開發，所以有很多是在場地的角落靜悄悄的營業。

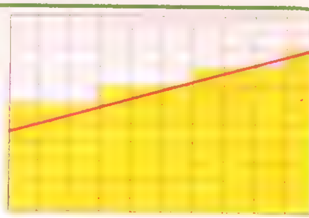




設置費用	70	開発費	—
興奮度	★★★★★	必要経費	—
耐久度	★★★	撤去費用	70
定員数	5	設置面積	1×1

スペースシャトル（宇宙飛船）

像海盜船旋轉一輪的，就是宇宙飛船。實際上是簡單的進化。興奮度相當高，其他方面則頗平常的。可說是在中盤出現平均的遊樂器材。

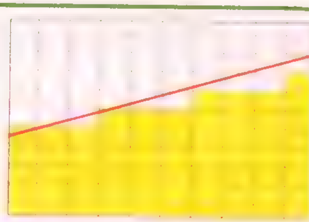




設置費用	3,000	開発費	30,000
興奮度	★★★★	必要経費	4,000
耐久度	★★½	撤去費用	3,000
定員数	6	設置面積	5×5

ジョイプレーン（快樂飛行機）

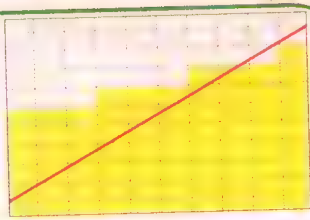
在序幕示範登場的快樂飛行機，是乘坐飛行機享受旋轉感的遊樂器材。興奮度出乎意外地高，集客力也不壞。和宇宙飛船同爲中盤的平均遊樂器材。



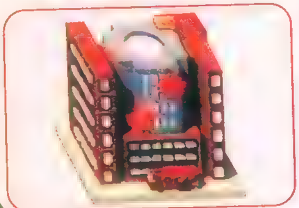


設置費用	4,000	開発費	70,000
興奮度	★★★★	必要経費	4,000
耐久度	★★½	撤去費用	4,000
定員数	5	設置面積	5×5

インフェルノ(幽靈館)

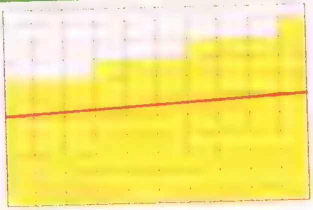


幽靈館是能夠體驗恐怖高樓大廈火災的最新遊樂器材。因本身的火災，使用地變普通的，故持久力相當低。但是如果提高形式的話可以上升到最高等級，不需要擔心。



設置費用	7,000	開発費	70,000
興奮度	★★★★½	必要経費	6,000
耐久度	★	撤去費用	7,000
定員数	6	設置面積	5×5

グレートホイール(摩天輪)

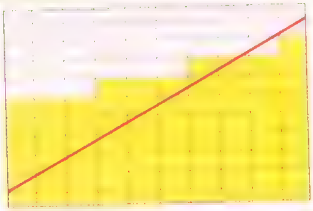


提升觀覽車的等級且增加定員數的是摩天輪。然而被改良的只有定員數，興奮度及持久度下降，所有經費卻併命上升。如果以此爲完全目標時，製造倒也可以。



設置費用	7,000	開発費	70,000
興奮度	½	必要経費	9,000
耐久度	★★★	撤去費用	7,000
定員数	7	設置面積	5×5

バーチャルウォーズ(VR戰場)



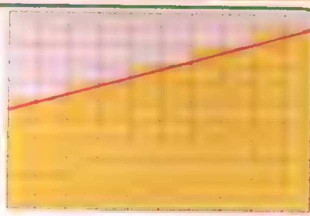
VR 戰場是可將光線鎗握在手上，橫掃突如其來的敵人的 3D 眞槍實彈戰。所有經費相當高，興奮度也是最高。持久度最初是低，但形式提升的話，可以提高到最高等級。



設置費用	8,000	開発費	160,000
興奮度	★★★★★	必要経費	8,000
耐久度	★	撤去費用	8,000
定員数	6	設置面積	5×5

サーカスショー（馬戲團）

這是快樂丑角，伴著愉悅的曲藝的馬戲團。由於中途不完全的尺才（7×7），和其它的遊樂器材，大小難以配合。好好選擇設置場所吧！是適合興奮度低的家族遊樂器材。

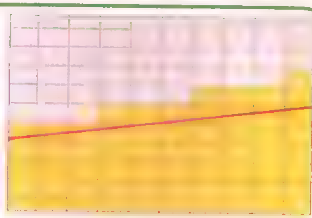




設置費用	8,000	開発費	160,000
興奮度	★ ★	必要経費	5,000
耐久度	★ ★ ★	撤去費用	8,000
定員数	6	設置面積	7×7

スペースダイブ（L型急降艙）

L型急降艙，也就是所謂的自由落體。這是享受自由落下感覺的遊樂器材。興奮度非常高，形式提高時的持久度延長是滿足感。倒是沒啥令人介意的地方。

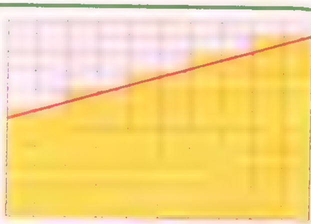




設置費用	5,000	開発費	120,000
興奮度	★ ★ ★ ★ ★	必要経費	6,000
耐久度	★ ★ ★	撤去費用	5,000
定員数	5	設置面積	5×5

マリンショー（海洋世界）

這是海豚和海驢等海裡動物們悠遊水中的愉快海洋。擁有7×7特殊的尺寸，設置費用屬最高等級。可不要配置不當喔！興奮度低，設置費用屬最高等級。可不要配置不當喔！興奮度低，是適合小朋友及家族的遊樂器材。

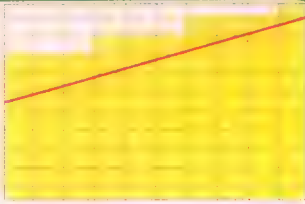




設置費用	9,900	開発費	160,000
興奮度	★ ★	必要経費	5,000
耐久度	★ ★ ★	撤去費用	9,900
定員数	6	設置面積	7×7

プール・スケートリンク（游泳溜冰兩用池）

這是夏天一游泳池，冬天一溜水場，可邊連變換的兼容制遊樂器材。所有費用都相當高，最多只能 11 人的定員數是其魅力。興奮度低，是屬於能使小朋友及家族快樂的遊樂器材。

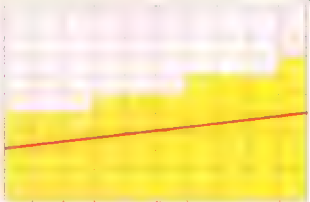


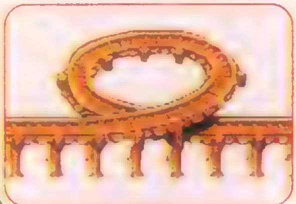


設置費用	9,900	開発費	200,000
興奮度	★	必要経費	7,000
耐久度	★★★	撤去費用	9,900
定員数	8	設置面積	6×6

ストームランナー（石頭橫 G 軌道）

這是木製滑行車專用的環境設定路徑。是強烈的橫 G 旋轉路徑。由於是縱 6 橫 8 的大型尺寸，根據國家領土，應該是不得不放棄。即使是廣大國家領土，終盤時，也會相當吃力的吧！

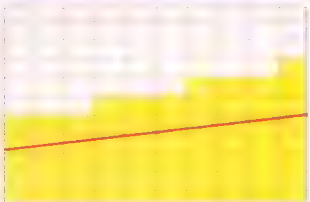




設置費用	6,000	開発費	150,000
興奮度	½	必要経費	—
耐久度	★★½	撤去費用	6,000
定員数	—	設置面積	6×8

マウンテンロード（巨雷山軌道）

這是和石頭橫 G 軌道相同的木製滑行車專用的環境設定路徑。在設置時，橫向方面，以平坦的直線路徑製造出 6 × 8 的空間是必要的。若要在狹窄國家設置，是有困難的。更何況 2 個並列的話，幾乎是不可能。

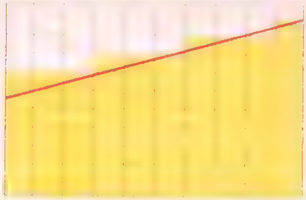




設置費用	9,900	開発費	200,000
興奮度	½	必要経費	—
耐久度	★★½	撤去費用	9,900
定員数	—	設置面積	6×8

スカイタワー（展望台）

這是展望台在空中順利延伸，屬展類型的遊樂器材。設置在高台享受眺望的快樂。由於興奮度低，是適合小孩子的遊樂器材，所以是不能抹滅的樸實印象。

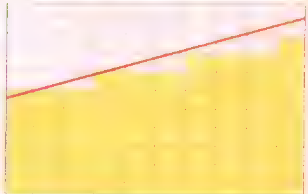




設置費用	3,000	開発費	70,000
興奮度	★½	必要経費	5,000
耐久度	★★★	撤去費用	3,000
定員数	7	設置面積	5×5

メイロ（迷宮）

這是曾經在日本流行一時的巨大迷宮。興奮度低，所以成爲適合小孩子的遊樂器材。每個月的維持費便宜，設置費用也恰當。持久度高，但一下降，不知爲何覺得似乎有火災。

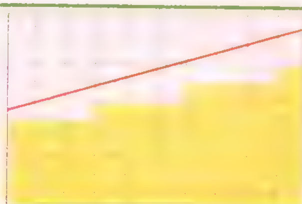


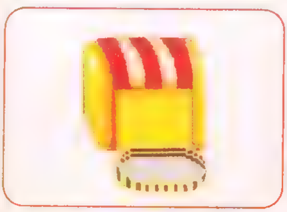


設置費用	7,000	開発費	70,000
興奮度	★★	必要経費	3,000
耐久度	★★★	撤去費用	7,000
定員数	6	設置面積	5×5

カートレーシング（賽車場）

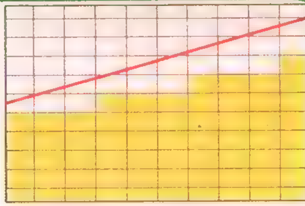
手推車烈疾走於自由設計的環行路線。這是外觀看起來令人愉悅，興奮度及持久度還算高的遊樂器材。製造成小而整潔的話，是出乎意外地小巧，可以有效活用中途多餘的空地。



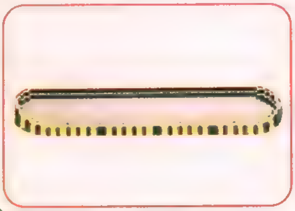


設置費用	4,000	開発費	60,000
興奮度	★★★★	必要経費	4,000
耐久度	★★★	撤去費用	4,000
定員数	5	設置面積	2×2

カートコース（賽車軌道）

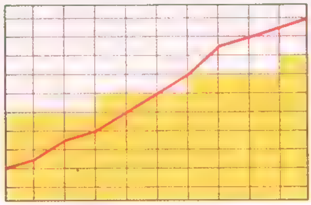


很可惜的，賽車軌道只能夠設置在平地上。並且，賽車軌道不能穿越人行道及排列的人行道．。須特別注意的是，乘搭口不能設置在內側，否則客人將無法進入。



設置費用	50	開発費	—
興奮度	★★★★	必要経費	—
耐久度	★★★	撤去費用	50
定員数	5	設置面積	1×1

スタンディングコースター（站立滑行飛車）

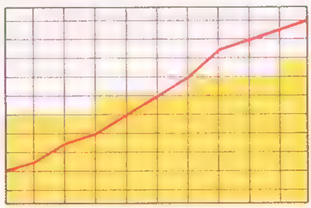


所謂站立滑行飛車就是站著乘坐的滑行車。用站著的快速滑行車的興奮度是特別的高。雖然設置時的耐久度是滑行車中最低的，但以提昇方案的性能，則可使其達大最高值。



設置費用	6,000	開発費	70,000
興奮度	★★★★	必要経費	4,000
耐久度	★½	撤去費用	6,000
定員数	5	設置面積	2×2

スタンディングコース（站立滑行軌道）



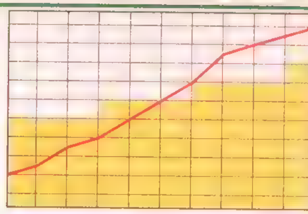
站立滑行飛車用的軌道和快速滑行飛車的軌道大致相同。由於設置條件完全相同，只要照快速滑行飛車相同的感覺做軌道即可。但須考慮到環境設置部分的問題。

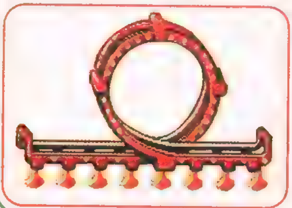


設置費用	50	開発費	—
興奮度	★★★★	必要経費	—
耐久度	★½	撤去費用	50
定員数	5	設置面積	1×1

スタンディングループ（站立環狀軌道）

這是使站立滑行飛車翻轉一次，是一種凶惡的環境設置。當然，這對於喜好刺激的客人而言，是再適合不過的。和一般的環狀鐵軌道相同，需要橫向的直線軌道和 3x6 的空間。

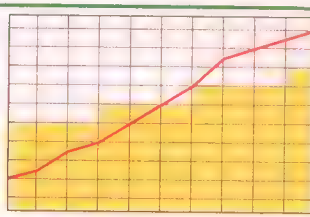




設置費用	4,500	開発費	120,000
興奮度	½	必要経費	—
耐久度	★ ★ ½	撤去費用	4,500
定員数	—	設置面積	3×6

スタンディングスクリュー（站立螺旋軌道）

使站立滑行車成旋渦狀翻轉，更是在站立感覺中更加豐富的環境設定。這對客人來說，似乎是再適合不過了。和一般的螺旋軌道相同，需要縱向的直線軌道和 3x6 的空間。

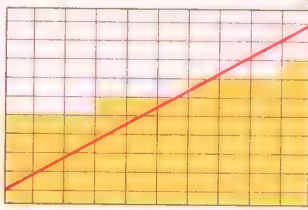


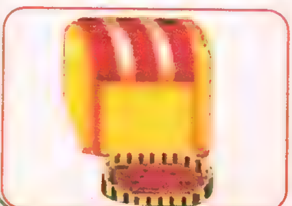


設置費用	5,000	開発費	150,000
興奮度	½	必要経費	—
耐久度	★ ★ ½	撤去費用	5,000
定員数	—	設置面積	6×3

ドリフトラリー（越野賽車場）

以越野馬車在砂土跑道上做奔馳競賽。自然的越野賽，誰都能簡單地從中取樂。興奮度是相當的高，雖然剛開始耐久度相當低，但可藉由提昇性能達到最高。感覺相當好的遊樂器。

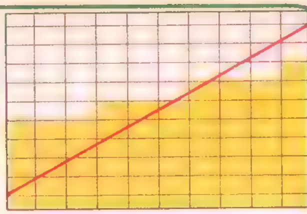


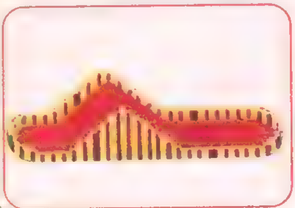


設置費用	6,000	開発費	160,000
興奮度	★ ★ ★ ★ ½	必要経費	6,000
耐久度	★	撤去費用	6,000
定員数	5	設置面積	2×2

ラリーコース（越野賽車軌道）

赴衝越野賽車的軌道雖然只能設置在平地，但在軌道上可以自由地設障礙物 。即使在軌道上設滿了障礙物也無所謂，但沒也太大的意義，須適可而止。注意不能穿越人行道及排列的人行道 。

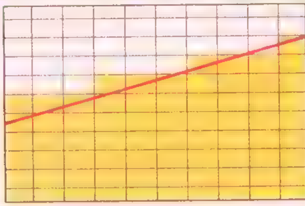




設置費用	70	開発費	—
興奮度	★★★★½	必要経費	—
耐久度	★	撤去費用	70
定員数	5	設置面積	1×1

スーパースピナー（超級旋轉器）

在旋轉的圓筒中，實在動彈不得。由於離心力的關係，形成遊客一面被甩在牆上，一面與地面脫離。能夠體驗到一種不可思議的感覺，這就是超級旋轉器。這是咖啡杯的進化級，興奮度相當的高。

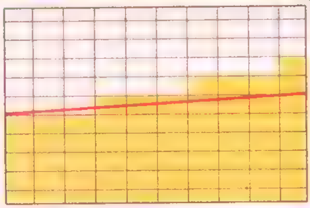


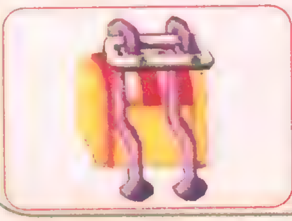


設置費用	5,000	開発費	160,000
興奮度	★★★★	必要経費	4,000
耐久度	★★½	撤去費用	5,000
定員数	6	設置面積	5×5

インバーテッドコースター（逆向滑行飛車）

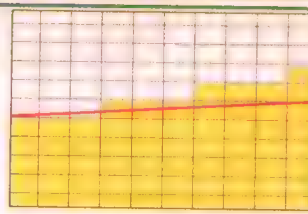
能夠體驗相當的震撼力，是一種垂直下降，恐怖的滑行車，它的興奮度是相當高的。耐久度的初期值雖然很高，但在提昇性能時的擴展並不大。環境設施是熟悉的環狀和螺旋。



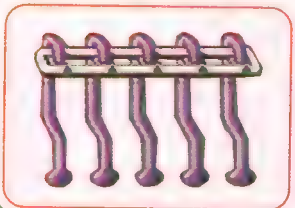


設置費用	9,000	開発費	70,000
興奮度	★★★★	必要経費	4,000
耐久度	★★★	撤去費用	9,000
定員数	5	設置面積	2×2

インバーテッドコース（逆向滑行軌道）

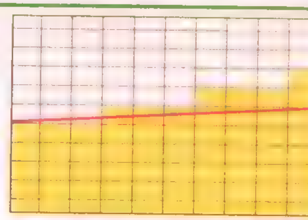


逆向滑行軌道的設置費用會稍微高出一些。盡量不要有重鋪的情況，在軌道設計上，需考慮是否會造成環境設施時的追加。高度雖比快速滑行車來的高，但設置規則等完全沒有改變。

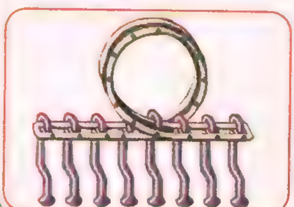


設置費用	70	開発費	—
興奮度	★★★★	必要経費	—
耐久度	★★★	撤去費用	70
定員数	5	設置面積	1×1

インバーテルドループ（逆向環狀軌道）

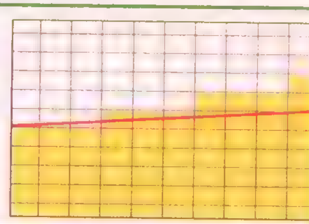


向上衝時，似乎要在空中被拋出；向下衝時似乎要撞到地面，能夠使恐怖感倍增的逆向滑行車的環狀軌道。何其他的環狀軌道一樣，設置時在橫向平坦的直線上，須有3X6的空間。



設置費用	4,500	開発費	120,000
興奮度	½	必要経費	—
耐久度	★★½	撤去費用	4,500
定員数	—	設置面積	3×6

インバーテッドスクリュー（逆向螺旋軌道）



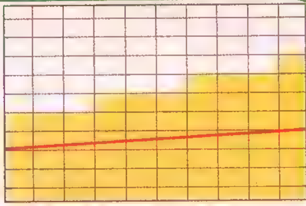
沒有裝設腳架的逆向螺旋軌道，使得螺旋軌道的效果倍增。好幾次都超強烈地感覺到，在空中要被拋出去。和其他的螺旋軌道一樣，設置時在縱向平坦的直線上，須有6X3的空間。



設置費用	5,000	開発費	150,000
興奮度	½	必要経費	—
耐久度	★★½	撤去費用	5,000
定員数	—	設置面積	6×3

Gショック（G衝擊）

坐在椅子上的狀態，在空中以猛烈的速度被拋出，能夠感覺到非常強烈的G快感，這就是遊樂器材的G衝擊。興奮度相當的高，但是耐久度卻很低。悲哀的是，即使提高性能，耐久度也幾乎不會提昇。

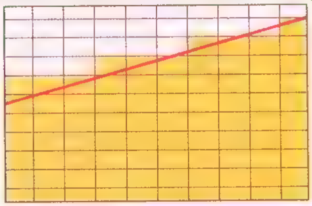


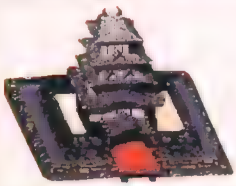


設置費用	6,000	開発費	150,000
興奮度	★★★★½	必要経費	6,000
耐久度	★★	撤去費用	6,000
定員数	5	設置面積	5×5

おおえどキャッスル（大江戸城）

有時電影的外景，也會在大江戶城拍攝。簡直感覺被時間催眠到了大江戶時代。各種經費稍微高了一些，但是興奮度低，屬於適合小朋友的遊樂器材。耐久度和最大限制人數是相當高的。

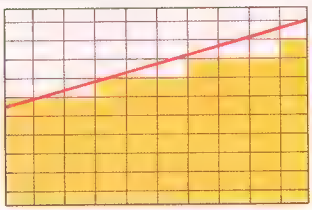


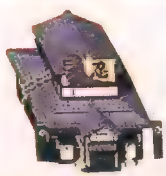


設置費用	9,900	開発費	200,000
興奮度	★	必要経費	7,000
耐久度	★★★	撤去費用	9,900
定員数	7	設置面積	7×7

ニンジャやしき（忍者屋）

忍者屋裏裝滿了奇妙的木偶。讓我們追逐忽隱忽現的忍者吧！興奮度雖低，但在孩子們中人氣相當高。也可使耐久度提升到最高値。似乎在國外比在日本更受歡迎的遊樂器材。





設置費用	7,000	開発費	150,000
興奮度	★½	必要経費	5,000
耐久度	★★★	撤去費用	7,000
定員数	6	設置面積	5×5

讓我們乘坐遊樂器暢遊天地吧



バーチャルフライト（虛擬飛行機）

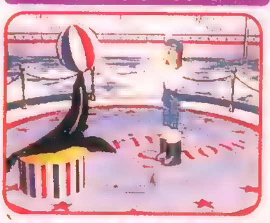
讓我們參加周遊廣大銀河中名勝的太空之旅。原本應該能仔細地觀賞美麗的星星和動人的小行星群，但由於新手駕駛偶然的錯誤，使船艙在意想不到的地方迷失了！



ニンジャやしき（忍者屋）

你所沈迷的屋子是佈滿了木偶的忍者屋。無論走到哪裡都沒有出口的走廊，及被在意想不到的某處忽隱忽現的忍者所嘲弄，已頻臨崩潰。是否能平安地逃出呢？

マリンショー（海洋世界）



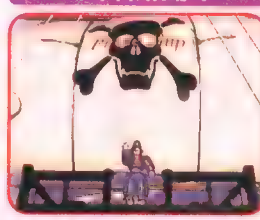
今天是初次登台的新人阿西卡被一大群觀眾的視線所注視，雖然非常努力地表演著，但是……

サーカスショー（馬戲團）



在空中搖籃上的是人體大砲。歡迎到充滿可怕，及快樂情事的馬戲團來。將由我為各位帶路。

トレジャーアイランド（冒險島）



為了要救出被抓到的吉姆少年，你所跳進的海盜船上有那惡名昭彰的船長西魯霸在看著，

プール・スケートリンク（游泳・溜冰兩用池）



太陽閃閃地照著，在夏日的午後，似乎快被烤焦了。在這樣的日子直奔向游泳池，一直玩到天黑。決定在銀盤上試著做漂亮的旋轉，寒意不知跑到那兒去了。



ジゴクメグリ（地獄館）



當被打入地獄的亡魂，發出悲傷的哭聲，異形從井底露出臉來，看見的人會…

ショップ（店舗）

爲了經營模擬樂園，所以不得不使顧客盡量地花錢。

店舖的功能，是讓客人能花錢花的更有效率。當然，也是爲了這些肚子餓或是剛好喉乾口燥的客人而設，無庸置疑，這些店舖是模擬樂園的經營基礎。無論如何，我們都要把客人能夠心情舒暢地利用店舖，作爲第一考慮。

飲食ショップ（飲食店）



爲了肚子餓或是口渴的客人而設，店中有賣吃的東西和飲料

おみやげショップ（土產店）



賣有氣球，紀念印章等模擬樂園的有獎商品。

ゲームショップ（遊戲店）



設有射擊場，競賽場，遊戲中心，占卜館四種遊戲。

ショップのインフォメーション（店舖的相關資訊）

將游標指向想調查的店舖，按下決定鍵，即可觀看店舖的相關資訊。在這裡，讓我們來確認店舖的個別狀況。



販賣價格

表示商品的販賣價格／商品的進貨價格。遊戲店舖的情況則表示遊戲費用／獎品進貨價。

販賣數量

一次可販賣的數量，總而言之，就是可接客數量。

商品種類

表示所銷售的商品，及遊戲的種類。

調味

表示目前的調味情形（只用在飲食店舖）。

維持費

表示一個月所需的管理維持費用。

勝率

表示遊戲的勝率。

沉溺度

遊戲的快樂程度，分十個階段表示。（只用在遊戲店舖）並無法改變。

利用人數

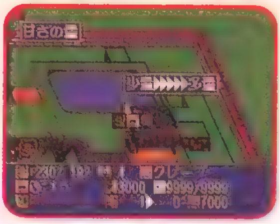
表示上月的利用客人數／本月目前爲止的利用客人數。

撤去費用

表示撤去時所需花的費用。和設置費用同額。

パーソナルアイコン（個別控制系統）

按下店面的資訊表示畫面中的符號圖案表示鍵，即會顯示個別控制系統。在這裡可以做商店的各種個別設定。讓商店個別穩健地營運。



販賣價格

商品的販賣價格以及遊戲的一次費用是不能改變的。雖然便宜一些會提高聲譽，但還是多少提高一些較好。

獎品價格

送給贏得遊戲的客人的獎品進貨價格。依照初期設定則不會有利潤。再稍爲降一些吧。

○○○的量

可變更食物的調味。當然做的好吃一點較受歡迎。有關於調味則參考下一頁。

勝率

可變更客人玩遊戲時贏的機率。這也是稍微低一點較好。

名稱

可變更店鋪的名稱。

ミニゲーム（小型遊戲）

可在遊戲店裏玩小型遊戲。

性能 UP

可提高店鋪的性能（至 Ver.9）。增加性能後，會增加一次可接客人數。

產生垃圾

一設置飲食店，利用店舖的客人就會製造出垃圾。在設置垃圾桶前，竟然有垃圾被丟在人行道上。若不盡快僱用清潔工，則會變成到處都是垃圾。



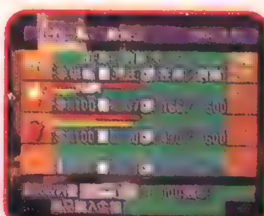
若是設置飲食店，不僱用掃除工不行。不然的話樂園會變成了垃圾山。



可以的話，盡量設置垃圾桶。樂園漸漸變大，光靠清潔工是應付不完的

注意缺貨

由上級方式開始的情況，若是沒有進貨，則商店呈現開店休業的狀態。倉庫的極限及確保商品進貨用的預算等問題很多。最好勤於在倉庫的檢查較好。



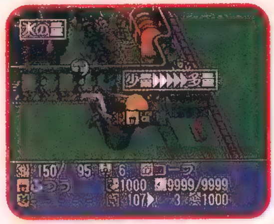
勤於檢查商品進貨畫面，是唯一避免缺貨的方法。剛開始是非常費時的。



若是商品沒了，則店面會出現「缺貨」的表示。若是這樣，則營業額是零。

味道的設定

在飲食店舖中，可藉由味道的設定，使營業額增加，並使名聲大增。例如非常辣的咖哩飯適當地賣便宜一點，在隔壁的傻瓜可樂即使味道薄價格高，也能賣的很好。當然做的太過分則會招來壞名聲，導致出營業額下降的結果。要取得營業額或取得名聲，依情況而定加以調味吧。



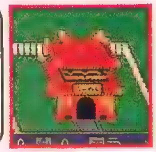
甜度系列

勇士冰淇淋
法式可利餅



味道系列

傻瓜可樂	海鮮餐廳
大漢堡	珍來軒
歌舞廳	美國熱狗雞塊
日本小吃店	牛排館



可由調節「冰」和「肉」的量，來調節味道的濃度。當然，味道濃的比較好吃，雖然會提高名聲，但是會增加成本。

辣味系列

爆玉米花
披薩屋
辣味咖哩店



能夠藉由「鹽」和「辣醬」的量，來調節辣味。做辣一點，會增加飲料及冰淇淋的營業額，但辣的東西不受小朋友的歡迎。

咖啡因

咖啡廳

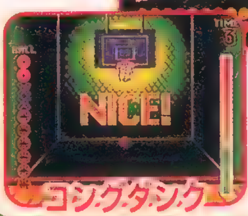


可調節咖啡因的量。加量會使味道變不好，但會使客人興奮，能在園內更活潑地走動。

勝率的設定

遊樂場必定會有的射擊，讓我們用玩具弓箭射下輕輕飄起的氣球。





只玩籃球中的罰球遊戲。在美國是最常見的。

在「幸運射擊所」和「功夫茶舖」可以設定勝率。若這兩者一直維持在初期設定，則完全不會有利潤。讓我們調整到至少賺一點吧。

可調整由 0 ~ 99% 。建議在這邊最好要減少。但減少太多，恐怕會有不好的名聲，須適可而止。

可調整由 0 ~ 9999 。在這邊也最好要減少一點。但減少太多，也會有出現不滿。

初期設定爲 100 。再這邊最好提高一點。建議全體一點一點變嚴苛，但結局只能保持平衡。

店舖的個別解説

ウォーリーアイス（勇士冰淇淋）



樂園初期，只有靠這個來應付客人。在大漢堡設置前，味道可做甜一點，大漢堡設置後則以清淡的調味較好。

販売品目	アイス④リーム	必要経費	1,0⑨
設置費用	2⑤0	撤去費用	2,0⑩
仕入価格	⑥	開発費	-⑪
接客数	⑦	設置面積	5×⑫
味付け	⑧	設置条件	Al⑬

①店舖名稱②圖片③項目解說④販賣項目⑤設置費用⑥進貨價格⑦每回接客數⑧口味、滿意度⑨每月的維持費⑩撤去時之費用⑪開發費用⑫設置面積⑬設置條件

ウォーリーアイス（勇士冰淇淋）



樂園初期，只有靠這個來應付客人。在大漢堡設置前，味道可做甜一點，大漢堡設置後則以清淡的調味較好。

販売品目	アイスクリーム	必要経費	1,000
設置費用	2,000	撤去費用	2,000
仕入価格	100	開発費	―
接客数	3	設置面積	5×5
味付け	甘さ	設置条件	ALL

ドンキーコーラ（傻瓜可樂）



由於這是百萬人所喜愛的飲料，在寬廣的國度則可設置 2，3 間店舖。即使調漲價格或放滿冰塊，還是能夠賣的很好，但必須注意兼顧聲譽。

販売品目	コーラ	必要経費	1,000
設置費用	1,000	撤去費用	1,000
仕入価格	100	開発費	―
接客数	3	設置面積	5×5
味付け	氷	設置条件	ALL

バラエティショップ（雜貨舖）



外形像一個大汽球，設置的場所要慎選，價格高一點無所謂，誇張一點也沒關係。

販売品目	フウセン	必要経費	1,000
設置費用	3,000	撤去費用	3,000
仕入価格	100	開発費	―
接客数	4	設置面積	5×5
味付け	―	設置条件	ALL

ラッキーショット（幸運射撃所）



若按照初期設定，則完全沒有利潤可言。若所有的設定一點一點變嚴苛，至少可以賺到維持費。由於沉溺度較低，須注意不要太過擴張。

販売品目	—	必要経費	1,000
設置費用	2,000	撤去費用	2,000
仕入価格	—	開発費	—
接客数	3	設置面積	5×5
ハマり度	低い	設置条件	ALL

ビッグバーガー（大漢堡）



直到這個開發出來，樂園內才開始有吃飯的地方。由於無論價格多少都被需要，是要賺錢或是要提高聲譽，仔細衡量狀況後再做味道之設定。

販売品目	ハンバーガー	必要経費	2,000
設置費用	5,000	撤去費用	5,000
仕入価格	200	開発費	30,000
接客数	4	設置面積	5×5
味付け	ニク	設置条件	ALL

ポンポンコーン（爆玉米）



常用的手段是，增加鹽分來提高飲料的營業額。最好設置在飲料店的附近。但是，增加太多鹽分，確實會招致小朋友不好的風評。

販売品目	ポップコーン	必要経費	2,000
設置費用	4,000	撤去費用	4,000
仕入価格	200	開発費	50,000
接客数	3	設置面積	5×5
味付け	シオ	設置条件	ALL

コングダンク（工夫茶舖）



一樣地，若是一直維持在初期設定，則一點利潤都沒有。和幸運射擊場一樣，所有的設定都一點一點地加難。因沉溺度較高，即使有一點困難也OK。

販売品目	—	必要経費	1,000
設置費用	5,000	撤去費用	5,000
仕入価格	—	開発費	80,000
接客数	3	設置面積	5×5
ハマり度	低め	設置条件	ALL

コーヒーショップ（咖啡廳）



若是將咖啡因的量加多，雖然味道會變不好，但客人會變得很有活動力。若在正面出入口附近設置，可讓客人不斷地能得到興奮。

販売品目	コーヒー	必要経費	2,000
設置費用	3,000	撤去費用	3,000
仕入価格	200	開発費	80,000
接客数	3	設置面積	5×5
味付け	カフェイン	設置条件	ALL

トイザマス（玩具屋）



只要設置在好的場所，無論價格高低，都可以賺錢的店。進貨價高者，利潤也可抓高一些，但注意不可太過分。須依客人的表情來判斷適合的價格。

販売品目	アニマルキャップ	必要経費	3,000
設置費用	6,000	撤去費用	6,000
仕入価格	300	開発費	100,000
接客数	6	設置面積	5×5
味付け	—	設置条件	ALL

ゲームセンター（遊戲中心）



不須進貨，有如夢幻般的商店。特別以高級形式玩的時候，更能發揮它的效果。沉溺度相當高，信賴度也高。

販売品目	—	必要経費	3,000
設置費用	9,000	撤去費用	9,000
仕入価格	—	開発費	100,000
接客数	6	設置面積	5×5
ハマリ度	かなり高い	設置条件	ALL

ビアホール（歌舞廳）



雖只能賣給成人，但也賣的相當好。若和辣味系的店舖組合在一起則更完美。因進貨價較高，若是以高級形式來玩的情況，預算的確保是很困難的。

販売品目	ビール	必要経費	5,000
設置費用	8,000	撤去費用	8,000
仕入価格	500	開発費	120,000
接客数	6	設置面積	5×5
味付け	水分	設置条件	ALL

ピザマルカジリータ（披薩屋）



這裡終於有大漢堡以外像樣的食物登場。接客數既多也可賺取雄厚的利潤。若增加辣味對周圍所造成的波及效果也可預見，簡直是所謂的無敵店舗。

販売品目	ピザ	必要経費	4,000
設置費用	3,000	撤去費用	3,000
仕入価格	400	開発費	120,000
接客数	6	設置面積	5×5
味付け	タバスコ	設置条件	ALL

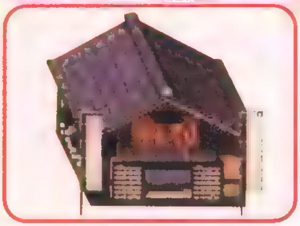
占いの館（占卜館）



這是遊戲中心的升級版。由於不需要進貨，可說是高級玩法的救世主。客人的號召力（沉溺度）既高，也沒有檢查的必要。

販売品目	—	必要経費	3,000
設置費用	7,000	撤去費用	7,000
仕入価格	—	開発費	150,000
接客数	6	設置面積	5×5
ハマリ度	最高	設置条件	ALL

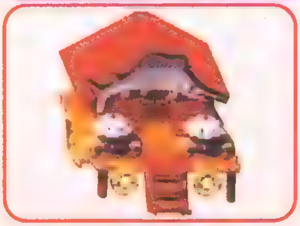
にほんてい（日本小吃館）



這是日本原始的飲食店舗。營業額確實很好，但每個月 7000 的維持費，是非常辛苦的。進貨價格也是頭等高，在狹窄的日本沒有什麼開發的意義。

販売品目	うどん・そば	必要経費	7,000
設置費用	9,000	撤去費用	9,000
仕入価格	500	開発費	200,000
接客数	6	設置面積	5×5
味付け	メン	設置条件	日本

シーフードレストラン（海鮮餐廳）



這是澳洲原始的餐廳。只有最後的店舗，各項經費太高是瓶頸所在。在經營上，多設置幾家披薩屋較好。

販売品目	シーフード	必要経費	7,000
設置費用	9,000	撤去費用	9,000
仕入価格	500	開発費	200,000
接客数	6	設置面積	5×5
味付け	シーフード	設置条件	オーストラリア

ちんらいけん（珍來軒）



這是中國原始式店舖。也是因各種費用太高，在經營的角度來看並無太大的存在意義。熱鬧的外觀是否會讓你有興趣開發？反正中國的空地還很多。

販売品目	ラーメン	必要経費	7,000
設置費用	9,000	撤去費用	9,000
仕入価格	500	開発費	200,000
接客数	6	設置面積	5×5
味付け	メン	設置条件	中国

ヒリカラカレー（辣味咖哩店）



講到印度就想到咖哩飯。因爲是最後的店舖，各種經費較高，但若調節辣味的部分，則對周圍所產生的波及效果是可期待的。在附近可設置飲料店。

販売品目	カレー	必要経費	7,000
設置費用	9,000	撤去費用	9,000
仕入価格	500	開発費	200,000
接客数	6	設置面積	5×5
味付け	辛さ	設置条件	インド

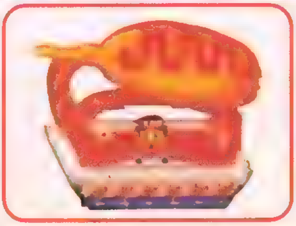
タレクレープ（法式可利餅）



法國的原始店舖是可利餅屋。讓人高興的是各種經費很便宜。若設置在正面的出入口附近則不要做太甜。若設在最裡面則做甜一點可使小朋友高興。

販売品目	クレープ	必要経費	3,000
設置費用	7,000	撤去費用	7,000
仕入価格	200	開発費	200,000
接客数	4	設置面積	5×5
味付け	甘さ	設置条件	フランス

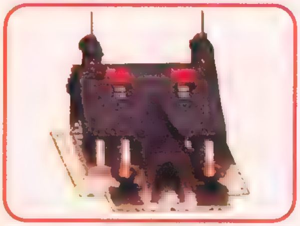
エブリーキッチン（美國熱狗雞塊）



簡直是正統的美國熱狗。各種經費較低，可使空腹感到滿足，卻又不會感覺太飽，是相當好吃的店。多設置幾間，讓客人盡量花錢吧。

販売品目	アメリカンドッグ	必要経費	3,000
設置費用	7,000	撤去費用	7,000
仕入価格	200	開発費	200,000
接客数	3	設置面積	5×5
味付け	グ	設置条件	アメリカ

ステーキハウス（牛排館）



在這四個國家中，最後被開發出來的店舖，不知爲何各項經費反而較便宜。進貨價格高的部份，則可多抓些利潤。它的需要程度也是相當高的。

販売品目	ステーキ	必要経費	5,000
設置費用	8,000	撤去費用	8,000
仕入価格	500	開発費	200,000
接客数	6	設置面積	5×5
味付け	ニク	設置条件	エジプト・イギリス ブラジル・ロシア

讓我們來玩小型遊戲

ラッキーショット（幸運射撃所）

將逐次出現的汽球全部擊落！迅速地操作和準確的射擊次數，以及能掌握換彈藥的時機，是得高分的重點。

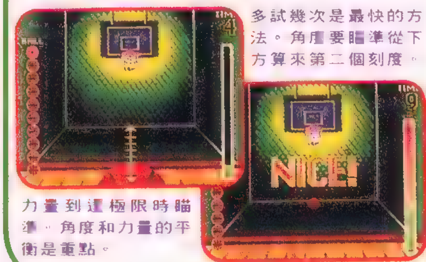


汽球越小它的速度越快，若是大汽球則不得不多射擊幾次

換彈藥的時機較難決定，經常盤算彈藥的數量較爲理想

コングダンク（工夫茶舖）

投籃的角度和力量是射籃的決定因素。若是能連續十次射進，就非常完美了。

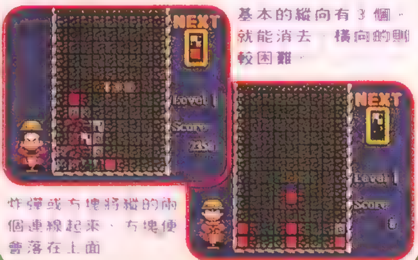


多試幾次是最快的方法。角度要瞄準從下方算來第二個刻度。

力量到達極限時瞄準，角度和力量的平衡是重點。

ゲームセンター（遊戲中心）

使爆彈連鎖在一起後使之引爆，爆彈分成 3 段以上爆發，想辦法解決它。



基本的縱向有 3 個，就能消去，橫向的則較困難。

炸彈或方塊將縱的兩個連線起來，方塊便會落在上面

占いの館（占卜館）

輸入血型及星座，讓我們來算算運勢吧。從本月運勢到工作運，財運，戀愛運，健康運，到幸運數字皆可算喔。



首先輸入血型及星座。從六個項目中決定想算的項目。

可以到每個項目算算看。希望會有好事來臨。

設施

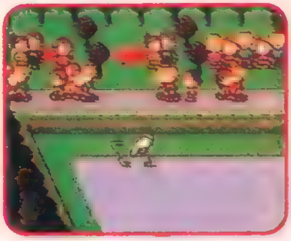
如何讓客人舒適地，心情愉快地度過，關鍵在於充實的設備。

設施雖然不能賺錢，但它可以爲樂園帶來金錢以上的價値。它可以使人待在樂園感覺很舒服，由於遊樂園原本是樂園，遊樂器材的充實也是很重要的。但首先是不得不讓它成爲一流的樂園。

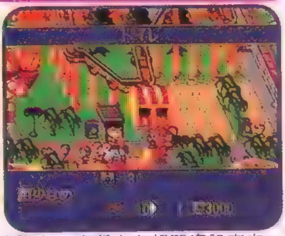


人無法長期待在沒有廁所和長椅的地方

水和綠色可使人忘記平日的煩悶，可以使精神放鬆。



廁所的資訊



實際上，廁所也有相關資訊存在。有時也查一查利用狀況。

利用人數

表示廁所的一次可利用人數。一般的廁所，流動廁所都是三人。

排泄物的量

若是太滿，則客人將無法使用。掃除是清潔工的工作。

利用客人數

表示上月利用客人數／本月利用客人數。盡量放置在有效率的地方。

撤去費用

表示撤去時所需花的費用。

垃圾箱的資訊



和廁所一樣，垃圾桶也有相關資訊的畫面。

利用人數

表示垃圾桶的一次可利用人數（三人）。

垃圾桶的量

若是太滿，則客人將無法使用。掃除也是清潔工的工作。

利用客人數

表示上月利用客人數／本月利用客人數。盡量放置在有效率的地方。

撤去費用

表示撤去時所需花的費用。

設施的個別解說

トイレ（廁所）

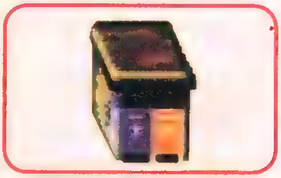


它是不能沒有的東西，但外觀並不是很好。特別是設在和吃的東西相關的店附近最不好，若是在附近有廁所，則店舖的號召力會下降。

設置費用	④ 3,000
開発費	⑤ —
撤去費用	⑥ 3000
設置面積	⑦ 1×1
設置条件	⑧ ALL

①設施名稱②圖片③項目解說④設置費用⑤開發費用⑥撤去時之費用⑦設置面積⑧設置條件

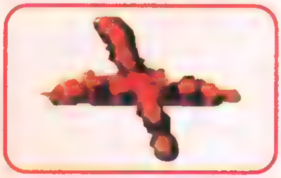
トイレ（廁所）



它是不能沒有的東西，但外觀並不是很好。尤其是設在和吃有關的店附近最不好，若附近有廁所則店舖的號召力會下降。

設置費用	3,000
開発費	—
撤去費用	3000
設置面積	1×1
設置条件	ALL

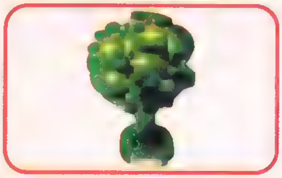
キのサク（樹木圍欄）



以原木做成的柵欄。若是接連在一起使用，則氣氛會更感覺的出來。可以作為隔開各遊樂區，隔開樹木，扮演花圃的角色。

設置費用	50
開発費	—
撤去費用	50
設置面積	1×1
設置条件	ALL

オレンジのキ（桔樹）



秋天裏，柳橙結的果實彎彎地垂下，讓客人感到心情平靜。若將他修剪成圓形，則能表現出快樂的氣氛。

設置費用	60
開発費	—
撤去費用	60
設置面積	1×1
設置条件	ALL

カバのキ（白樺樹）



價格是最便宜的，雖然感覺有一點寒酸，但也許它的輕巧，就是最大的功用。想佈置成明亮的感覺時使用。

設置費用	50
開発費	—
撤去費用	50
設置面積	1×1
設置条件	ALL

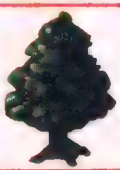
ベンチ（長椅）



讓疲勞的客人能稍做休息的長椅，是不可或缺的設備。由於沒有倒扣的因素，所以設置越多越好。

設置費用	2,000
開発費	50,000
撤去費用	2,000
設置面積	2×2
設置条件	ALL

カシのキ（大景觀樹）



它的龐大會使樂園有安全感。由於高度較高，可用來遮掩廁所，也可以和小型樹木搭配組合做些變化。

設置費用	200
開発費	30,000
撤去費用	200
設置面積	2×2
設置条件	ALL

ゴミバコ（垃圾桶）



和廁所一樣，若設在店舖附近，則對客人的號召力會降低。設置數量是越多越好，但須注意避開飲食店。

設置費用	1,000
開発費	60,000
撤去費用	1000
設置面積	1×1
設置条件	ALL

ヤシのキ（椰樹）



和噴水系的遊樂器材搭配組合，對客人的號召力會增加一點點。美麗的枝葉搖晃，正表現出南國風情。

設置費用	100
開発費	40,000
撤去費用	100
設置面積	1×1
設置条件	ALL

イベントカイジョウ（表演劇場）



只要一設置，就會馬上舉辦各式各樣的活動。實際上，即使沒有和道路連接也能發生功效，所以可將它設置在最差的場所。

設置費用	9,900
開発費	70,000
撤去費用	9900
設置面積	6×6
設置条件	ALL

イチョウのキ（銀杏樹）



在秋天裏我們可以看到銀杏樹美麗的黃葉，但外觀上和白樺樹沒有太大差別。銀杏街道樹加上長椅的演出也許是好的延伸。

設置費用	100
開発費	50,000
撤去費用	100
設置面積	1×1
設置条件	ALL

トケイダイ（時鐘塔）



一下子把樂園帶回現實的氣氛。在街道樹之間或長椅的後面，採重點式的設置較好。對情侶來說，也許是多餘的。

設置費用	3,000
開発費	80,000
撤去費用	3000
設置面積	1×1
設置条件	ALL

インフォメーション（服務台）



警衛若是發現迷路的小朋友就會帶到這裡。若是沒有服務台，牽著迷路的小朋友四處找父母，似乎會降低工作效率。

設置費用	9,000
開発費	80,000
撤去費用	9000
設置面積	3×3
設置条件	ALL

ガイトウ（路燈）



古老的氣氛，釀造出高級的感覺。夜晚的樂園，很重點式的點上。可以和長椅或時鐘台搭配組合。

設置費用	2,000
開発費	90,000
撤去費用	2000
設置面積	1×1
設置条件	ALL

シロイサク（白色柵欄）



圍繞在樹木邊，看起來感覺滿不錯的。圍繞著百合花或薔薇樹，整理得像花壇般也很好。意外地能夠產生效應的項目。

設置費用	60
開発費	90,000
撤去費用	60
設置面積	1×1
設置条件	ALL

おやしいキ（怪樹）



若和地獄遊歷等鬼屋系列的遊樂器材組合在一起，更能提昇它的號召力。因很大且縫隙很多，所以較難使用在別處。

設置費用	300
開発費	80,000
撤去費用	300
設置面積	2×2
設置条件	ALL

イケ（水池）



不用猶豫盡量把它做大一點會感覺很有排場。和噴水或長椅組合是較浪費的做法。若做的太稀疏則看起來太貧乏，須注意。

設置費用	500
開発費	100,000
撤去費用	500
設置面積	3×3
設置条件	ALL

スーパートイレ（流動廁所）



已將臭味遏止的新型廁所，對樂園的壞影響不大。這個一被開發出來，廁所就被廢除了。機能上沒有太大改變。

設置費用	6,000
開発費	100,000
撤去費用	6000
設置面積	1×1
設置条件	ALL

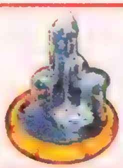
イケガキ（圍籬）



和整列大橋等組合搭配，會有英國式庭園的高級感。若是重點式放置薔薇樹更好 。它和構木，街燈也很適合。

設置費用	90
開発費	100,000
撤去費用	90
設置面積	1×1
設置条件	ALL

フンスイ（噴水）



它有兩種樣式。若是使用太多，則會感覺沒有價值，須適可而止。和長椅等搭配的處理，會感覺像是中央廣場。

設置費用	7,000
開発費	100,000
撤去費用	7000
設置面積	3×3
設置条件	ALL

サボテン（仙人掌）



美國系列的基本設施。如果只排列仙人掌的話，視覺雖然還是不錯，只是如此一來就不容易和其他植物搭配，只放置一個，看起來也是蠻可愛的。

設置費用	200
開発費	100,000
撤去費用	200
設置面積	1×1
設置条件	アメリカ

サクラのキ（櫻花樹）



一字排開的櫻花樹一到了春天就會像雪片般漫天飛舞，十分壯觀。它與大景觀樹的大小相仿，使用方法也相同。是可以增添變化樂趣的小道具。

設置費用	300
開発費	100,000
撤去費用	300
設置面積	2×2
設置条件	日本・中国

バナナのキ（香蕉樹）



它和椰子樹一樣可以製造出南國氣氛，不過在這裡還是稍嫌不足。唯一吸引人的大概就只有香蕉獨特的香甜味道吧。

設置費用	300
開発費	100,000
撤去費用	300
設置面積	1×1
設置条件	エジプト・ブラジル

シンロウジュ（金葉樹）



蘇俄風格的基本設施。光是想像西伯利亞的大樹就不禁讓人雙手合十，讚嘆一番。不過針葉樹的高度不如闊葉樹，所以迫力感也就略遜一籌。

設置費用	300
開発費	100,000
撤去費用	300
設置面積	1×1
設置条件	ロシア

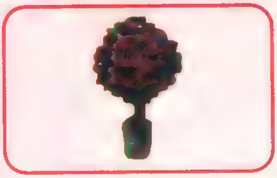
チューリップ（鬱金香）



法國的基本設施。一到春天便會陸續展露繽紛的色彩。利用它那美麗的色彩與高度不高的特色來作一些有趣的變化。

設置費用	100
開発費	100,000
撤去費用	100
設置面積	1×1
設置条件	フランス

バラの木【玫瑰花】



英國的基本設施。外型和桔樹相似，但是它那鮮紅的花朵散發出一股高貴感。十分適合和街燈，圍籬一同搭配。

設置費用	200
開発費	100,000
撤去費用	200
設置面積	1×1
設置条件	イギリス

以設施創造出新樂園吧

如果可以仔細考慮顧客的需求來佈置遊樂園的話，就能讓這些設備發揮出意想不到的效果。光只想要節省開銷來經營樂園是不行的。搭配組合最佳的遊導設施，向最好玩的模擬樂園挑戰吧！



想要快速過關，整齊的樂園是捷徑。



在設施裡設置重點設計並且提供寬敞場地的遊樂園亦能博得遊客的好評。

廣場



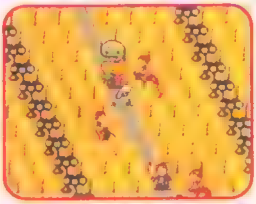
在噴水池四周放置長椅的中央廣場正好可成爲情侶們約會見面的好地方。晚上也是氣氛十足哦。

おイヒけ屋敷（鬼屋）



四周佈滿可疑樹的老舊洋館，好像隨時有什麼怪東西會跑出來似地，是小朋友最害怕的地方。

イチョウ並木（銀杏樹）



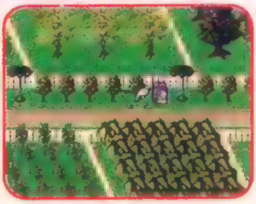
銀杏樹的長椅是最受歡迎的約會地點，閃亮的路燈大道給人相當高級的感覺。

南國



水船場兩旁繁茂的椰子樹相當有熱帶叢林的氣氛

植物園



這是位於模擬樂園一角的植物園，裡面到處都是來自世界各地的珍貴植物，推薦給植物迷們！

トイレ（廁所）



這是集合世界各種廁所的廁所園地。可以吃的東西就有冰淇淋和咖哩。噁～。



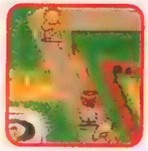
スタッフ（工作人員）

在這個最新的模擬樂園裡招募了最優秀的工作人員。人才才是成功經營的基石哦。

這些是模擬樂裡的工作人員。想要成功經營樂園，就不能虧待他們哦。唯有採用優秀的工作人員，才能讓樂園順利地營運。不過，玩家沒有必要負擔額外的支出。只要把握住一定的金額就可以了。



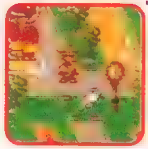
メカニック（維修技師）



スイーパー（清潔工）



ガードマン（警衛）



エンタティナー（餘興演員）

工作人員資料介紹

不論是多麼優秀的工作人員，還是得需要完善的管理，不能太放任他們哦。



月薪

表示每個月的月薪，可依據能力來增減。



工作年資

表示工作年數。工作滿 30 年者就要退休。



效能率

表示工作人員工作效力的百分比。數值太低時就要馬上解僱。



職種

表示工作人員的職種。共有維修技師、清潔工、警衛、餘興演員等等四種職種。



滿意遊客人數

滿意的遊客數量。只針對餘興演員。數值愈高，演員就愈優秀。

個別控制系統

從資料畫面中可以叫出此個別控制系統。在這裡可以做各種設定。



月薪

可以設定月薪。當效率下降時，只要加薪就能回復。不過僱用新人或許回復得較快。



鑷鉗手

想要移動工作人員時使用。使用機會相當多。



能力 UP

可以提升工作人員的性能等級（到 Ver.9 為止）。性能一但提升，效率和移動速度都會相對地提高。



解僱

可以解僱工作人員。對於那些效率下降的員工，既使是 Ver.9 的工作人員也難逃解僱的命運。

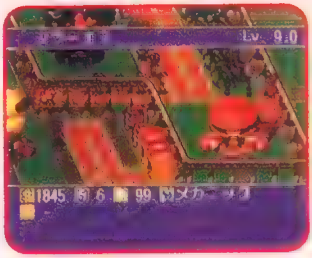


掃除路徑

可以指定清潔工的清掃路徑（最多 72 單位）。可以隨意指定清潔工在園內移動。

檢查遊樂器材

沒有定期檢查遊樂器材就會造成爆炸。爲了遊客的安全以及維護遊樂園的資產，擁有維修技師是相當重要的。剛開始只要有一名就可以，但是漸漸就會感到人手不足。只要能力夠，即使只有一個人也是可以啦，不過還是多僱用幾個人比較妥當。



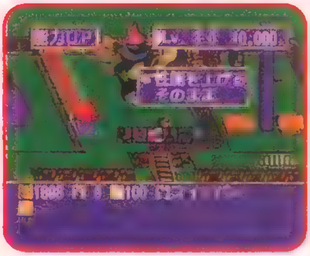
當 Ver 到達 9 時就要付 9 萬元的薪水。所以多僱用個 2 、 3 人在付薪水時反而比較划算。

讓員工的性能早日提升到 9 是屬於少數精銳的管理方法，如此一來月薪不變，計畫資金時也簡單容易多了。



遊樂園的清潔工作

一但設置商店，人行道上就會出現許多垃圾。放任這些垃圾不管的話，評價很快就會下跌，而遊客人數也會減少。這個時候就少不了清潔工了。同樣地，不論要採用少數精銳政策或者是僱用多人政策，一開始只要有一個人，讓他慢慢地提升性能就行了。



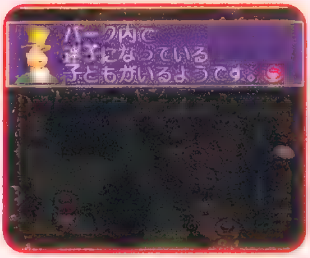
遊樂園內的垃圾是一大致命傷，採用少數精銳與多數僱用並行是最理想的方法，記得千萬不可輕視這些垃圾哦。

剛開始的打掃工作只需一個人就夠。只要讓他的性能慢慢提升便行了。性子較急的人也可以讓清潔工的性能一口氣提升。



遊樂園的警備工作

經常發生的失控場面（亂鬥事件）及失散兒童（迷子）雖然不一定會對遊樂園造成大影響，但是總是會令人提心吊膽。這時就得僱用警衛來解決了。警衛人數最好採行少數精銳政策。在正門口配置性能最高的警衛。



讓暴民進入引發暴亂事件或有兒童哭泣等等都會讓遊客對遊樂園留下不好的印象。

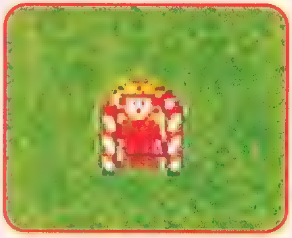
即使是小規模的遊樂園也會有迷路的兒童，不過，只有一名迷路兒童的遊樂場頂多只會讓人有不好的印象，並不會有什麼大礙。



工作人員個別解說

メカニック（維修技師）

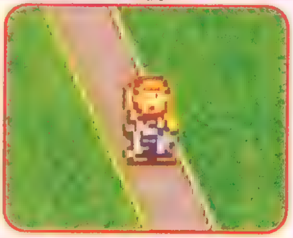
在每一個單位區域上都必須配置維修技師。由於性能不高時行動力相當遲緩，所以一定要儘快提升性能。



設置費用	2,000
月薪	2,000

スイーパー（清潔工）

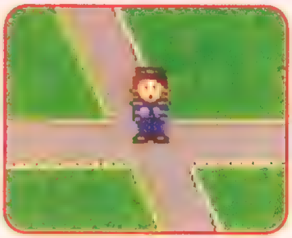
最初時的行動力眞是慢得離譜。建議您以最快的速度提升清潔工的行動力。



設置費用	2,000
月薪	2,000

ガードマン（警衛）

警衛的等級即使提高，面對暴動時仍然不見得有勝算。只是，提升性能仍然是必須進行的動作。



設置費用	5,000
月薪	5,000

エンタティナー（餘興演員）

餘興演員共有3種，不過他們所扮演的角色都一樣，也就是都以取悅遊客爲目的，配置的最佳地點爲人潮密集的大馬路以及容易讓人產生緊張壓力的地方。

ウサギ（兔子）



設置費用	2,000
月薪	2,000

（小丑）



設置費用	4,000
月薪	4,000

ミュージシャン（音樂家）



設置費用	6,000
月薪	6,000

經營

經營的秘訣就在於不做太過勉強的事。別指望遊客會有激烈的變化，千萬不可以太過急躁。

經營模擬樂園的瑣事多得像山一樣。經營者一面要考量自己的資金，一方面還得經常考量什麼才是最重要的。還是好好把握目前的成績，以遊客至上的理念來經營吧。



為了讓更多遊客前來遊玩，就要對外多加宣傳遊樂園。宣傳時雖要支出不少金錢，但是它所發揮的強大效果可是無法計算的。



中級以上時必備的研究開發計畫想必讓玩家傷透腦筋。不論如何都得付出不少錢，但是不做卻又不行。



可為模擬樂園增添畫龍點睛之妙的各種活動。遊客們大都會注意到這些特別活動。這雖不能夠多賺點錢，但是卻是不可欠缺的計畫。

經營控制系統

宣傳廣告，研究開發，購買股票投資等等雖然都是無形的，但是卻都是相當重要的工作。

經理

依據這些圖表與數值可以得知一切與金錢有關的資料。藉著每月的明細一覽表可以讓你輕鬆掌握收支情況。

銀行

進行資金借貸的場所。可以借入的金額依據資產評價額而定。請注意各國的借錢利息都不相同。

價格設定

可以一起變更遊樂園的入場費，遊樂器材的使用費，商店的販賣價格以遊戲費用等等金額。

股票買賣

可以買賣不同行業的股票來進行資金的運作。只限上級程度，堅持到底吧。

買入商品

進行飲食商店裡販賣商品的採買以及倉庫管理。這是相當麻煩的一件事。只限上級程度。

研究開發

遊樂器材、商店、設施、公車新製品等之開發工作。從中級開始到達上級時還會增加倉庫的開發工作。

計畫表管理

可以計畫演唱會、遊行等等活動。玩家可以排定從本月開始一直到未來的二個月之計畫。

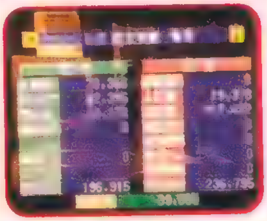
宣傳廣告

可以在雜誌、電視中宣傳遊樂園。此外，尋找贊助廠商並且在樂園內設立商業廣告看板還能賺取一些廣告費。



經營管理

在這裡可以看到目前的經營情況、資產、過去1年內（12年內）的經營狀況等等與經營管理有關的所有情報。過去的經營狀況會以曲線圖表的方式呈現，所以玩家可以藉以掌握情況的推展。而在明細一覽表裡也可以對目前的支出做一番預測。



在明細一覽表裡可以很清楚地看到過去6個月以來的收支情形。



經常檢閱過去一年內的經營狀況，便能在發生意外事件時做出最適當的對策。

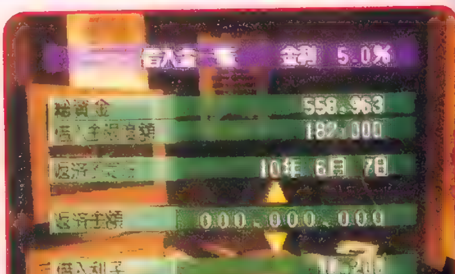
項目	內容	項目	內容
總資金	目前擁有的資金。有時會呈現負數。	入場料收入（入場費收入）	入場費之收入。
資產評價額	表示遊樂園裡所設置的所有道具之費用合計金額。	乘車券收入（遊樂券收入）	遊樂器材遊樂券之收入。
借入金額	表示借自銀行的本金以及利息之合計金額。	ショップ收入（商店收入）	商店的販賣收入額。
資金殘高（資金剩餘額）	目前擁有的資金。也就是總資金。	人件費（人事費用）	工作人員薪資合計金額。
收入	全部收入合計之總收入。	總合評價	遊客對遊樂園的評價。
支出	全部支出合計之總支出。	1年間	變換圖表中的「1年間／12年間」畫面。
來場者數（遊客人數）	到遊樂園遊玩的遊客人數。	明細一覽表	變換過去6個月內的每月收入以及支出明細畫面。



銀行

銀行會視遊樂園的資產評價額情形在一定限度額內借錢給玩家。還錢日為借入日的一年以後。不過隨時要還錢也是可以的。利息各國都不相同，當借錢時也會因「借入利子」（借入利息）產生「月額支付利息」（每月支付利息）。所以儘量不借錢才是明智之舉。





借錢以避免資金決算呈現負數為原則。

借錢就得支付利息，所以還是少借為妙。假如是不得已非借不可，還是早早還錢比較好。



價格設定

在價格設定中可以設定入場費，也能夠一併檢查及變更遊樂器材的遊樂券，商店販賣價格，遊戲商店的遊戲費等等價格。

入場料金

入場費在設定時一開始保持在某個程度，之後再慢慢調漲是最理想的方式，只要遊客評價高，就不會有抗議發生。



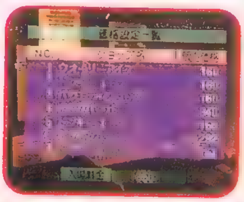
乘車額（乘車金額）

在受歡迎的遊樂器材或是入口附近的遊樂器材遊樂券價格一定要提高。不過要小心調整價格時不要導致評價下滑。



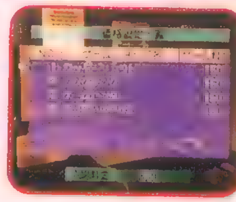
販賣價格

地點條件不錯的商店或者是在辣味小吃店附近的飲料店等等營業狀況不錯的店裡都能夠大幅提升販賣價格。



ゲーム料金（遊戲費）

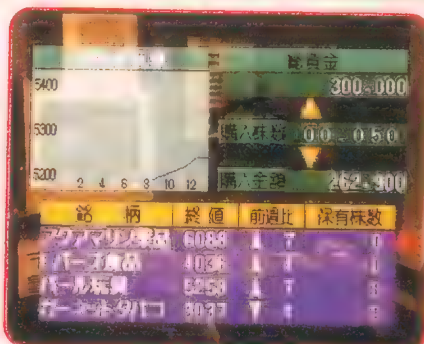
依照初期設定價格時會造成紅字，所以要支付一些維持費來提高價格。特別是在一些受歡迎的商店。





股票買賣

在上級模式中登場的股票買賣爲一單純的股票遊戲。它對原本的遊樂園興建業務是一點影響力也沒有。雖然透過資金的運作可以儲存一些資金，但是其影響也是微乎其微。一些單價高的股票由於不會產生急劇的變動，所以是沒什麼賺頭的。與其努力買賣股票，倒不如將心力投注在本業上，獲利所得較高。



公司名稱	股價（初值）	公司名稱	股價（初值）
オパール自動車（貓眼石汽車）	5,000	エメラルド航空（綠寶石航空）	4,000
アメジスト建設（紫晶建設）	2,000	アクアマリン藥品（藍晶藥品）	6,000
ルビー電氣（紅寶石電氣）	3,000	トパーズ食品（黃玉食品）	4,000
サファイア鐵鋼（藍寶石鋼鐵）	2,000	パール玩具（珍珠玩具）	5,000
ダイャモンド石油（鑽石石油）	6,000	ガーネットタバコ（石榴石煙草）	3,000



商品仕入（買進商品）

在上級模式裡有關飲食店裡所販賣的商品全都必須親自購買管理。事實上，這是相當棘手的事情。因爲玩家會不自覺地忘記採買商品，致使商店貨物缺貨或是造成購物預算不足的情形發生。再加上倉庫管理，玩家鐵定會手忙腳亂。因此經常盤點倉庫便成了重要的課題。



單價	表示單個商品的購入價格。可隨買賣交涉來增減。	到著預定（到達日預定）	訂購商品的到達預定日。改變訂購時就會被撤消。
發注（訂購）	表示商品的訂購數量。超出倉庫收容量以上時無法訂購。	最大收容量	表示商品放置在倉庫中的最大收容量。可利用倉庫開發來增加。
在庫（庫存）	表示目前倉庫中的商品剩餘數量。	殘り（剩餘）	表示商品在倉庫中的剩餘收容量。
倉庫	表示該樣商品在倉庫裡的收容量比例。	商品購入金額	表示訂購商品的合計金額。重新訂購時就要重新設定。

倉庫的比例分配



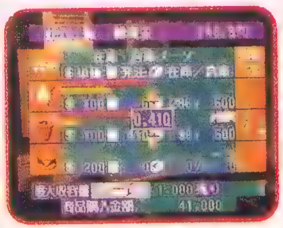
首先要決定倉庫最大收容量範圍內商品的比例分配，可用最簡單的平均分配，也可依商品受歡迎的程度來規劃。

商品の發注（商品的訂購）



訂購商品時儘量讓倉庫呈現充滿商品的狀況。重新訂購時要重新設定。再訂購時則等待商品的到來。

小心地訂購



商品能在庫存量幾近於零時送達是最好不過了，不過想做到這一點卻相當難。謹慎訂立採購計畫。

注意賣完的商品（品切れ）

庫存量爲零時商店就得進入休業狀態。但是每月還是要支付維持費哦。



經營倉庫

想要輕鬆營運就得好好經營倉庫。不過完善地經營倉庫卻不一定能增加收入，眞是苦惱。



研究開發

在中級以上登場的研究開發雖然不容易確保資金，卻是相當有趣的作業。除了要注意平均進行開發工作，還要仔細考慮各種必要性及需求性的優先順序來研發。當設定的投資額用完時表示開發終止，每個月的開發費就依該金額投資。避免無謂的出資。投資以一萬爲單位。



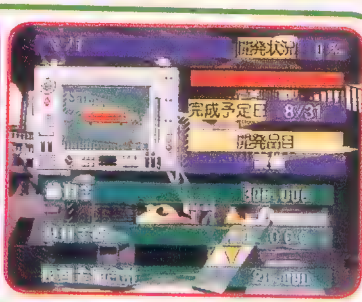
遊樂器材部門



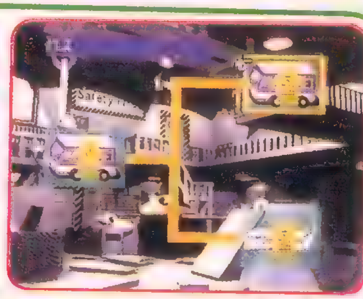
設施部門



ショップ（商店部門）



バス（巴士）・倉庫部門



研究開發的秘訣就在於要沈得住氣。例如，遊樂園的內容不充實，只是推出豪華巴士也只會增加遊客等待的時間，沒有垃圾箱卻一味地充實商店就只會增加垃圾量。重點就在於取得平衡點。



開發狀況	表示目前爲止的開發進度情形。達到 100 %時就表示完成。
完成預定日	表示開發結束的預定日。投資金額愈多完成日期就愈早。
開發品目	表示開發中的商品。
總資金	表示目前擁有的資金總額。
投資金額	表示投入開發研究的資金額。每月就只能投資這些金額。
投資金額合計	表示目前投資中的金額合計。

遊樂器材開發工程

超級刺激的遊樂器

開發令人尖叫失聲的超級戰慄機器。在場地狹小的國家就不能架設木製滑行車。



展望型遊樂器

展望型器材必須設置高台。除了虛擬飛行機以外，都是一些適合情侶，全家共遊的溫和型遊樂器。

觀覽車



（信天翁飛行船）
アルバトロス



（摩天輪）
グレートホイール



（展望台）
スカイタワー



（虛擬飛行機）
バーチャルフライト



直線回轉的遊樂器

說得明白一點就是比較激烈直接型的遊樂器。不論那一個都能製造出高度興奮感，魔毯屬於高性能遊戲，相對各種經費也就偏高。

（海盜船）
パイレーツシップ



（宇宙飛船）
スペースシャトル



（阿拉丁魔毯）
マジックカーペット

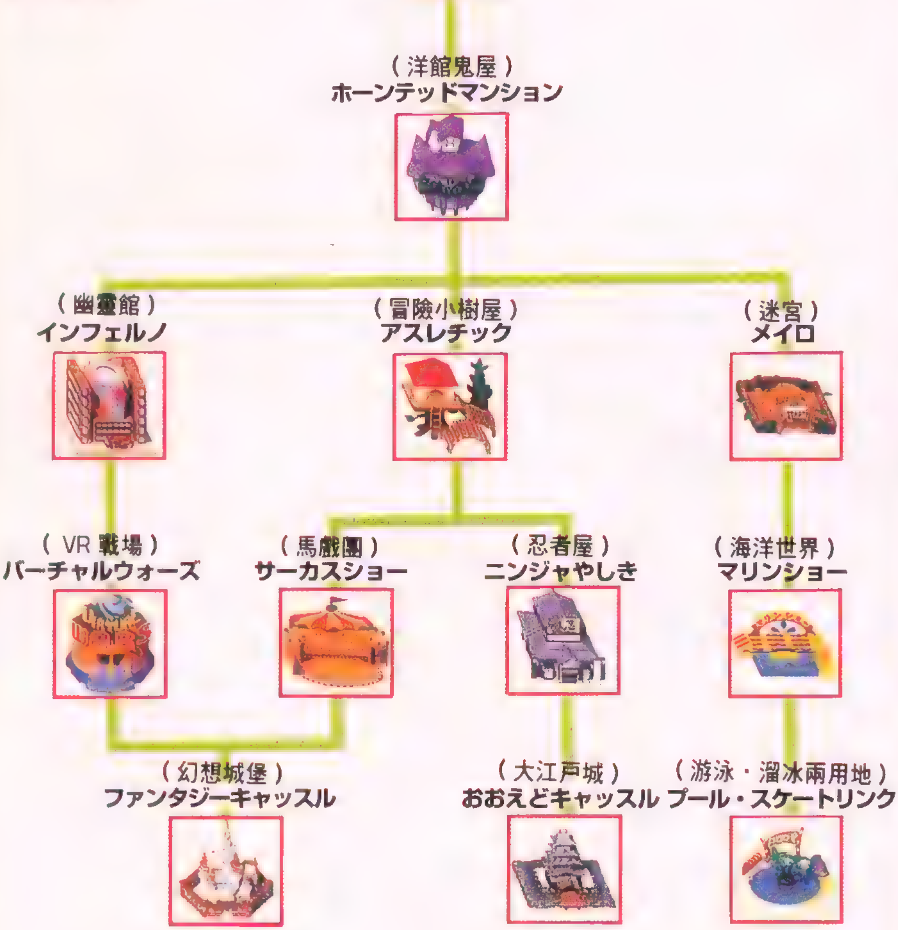


（搖擺錘）
ハンマースイング



其他遊樂器材

從幽靈館開始的分岐處起興奮度逐漸升高，而游泳溜冰兩用池的特別設計也深具魅力，其他的器材則都保留原味。



橫向回轉遊樂器

橫向回轉系的遊樂器會讓人興奮尖叫到最高點。最後的三個分岐種類設計原理大同小異，可以嘗試看看。

（咖啡杯）
コーヒーカップ



（旋轉木馬）
メリーゴーラウンド



（快樂飛行機）
ジョイプレーン



（傘椅）
パラソルチェアー



（超級旋轉器）
スーパースピナー



ワイルドロール
（瘋狂滾筒）



ディッシュスピン
（旋轉盤）



乘坐船或車的遊樂器

搭乘船隻或車子的遊樂器深受大衆的歡迎。主要有 4 種滑行遊樂器可供選擇。

ボートのりば
（搭船口）



アクアライド
（水船）



カートレーシング
（賽車場）



（冒險島）
トレジャーアイランド



（密西西比洲巡航）
ミシシッピークルーズ



ウォータースプラッシュ
（水上滑行板）



（越野賽車場）
ドリフトラリー



巴士、倉庫開發表

巴士

等級	搭乘人數	開發費
等級 1	15	—
等級 2	20	100000
等級 3	30	200000
等級 4	40	300000
等級 5	50	400000
等級 6	60	500000
等級 7	70	1000000
等級 8	80	1500000
等級 9	90	2000000
等級 10	100	2000000

倉庫

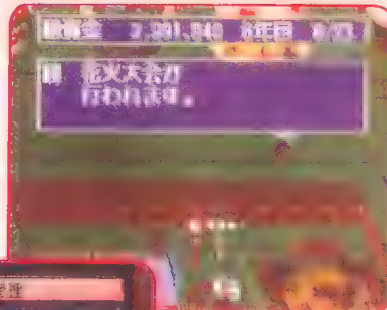
等級	收容量	開發費
等級 1	10000	—
等級 2	20000	500000
等級 3	30000	500000
等級 4	40000	1000000
等級 5	50000	1000000
等級 6	60000	1000000
等級 7	70000	1500000
等級 8	80000	1500000
等級 9	90000	1500000
—	—	—



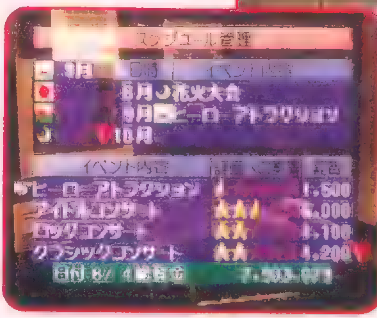


スケジュール管理（計畫表管理）

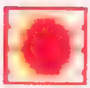
企畫一個月一次的演唱會或是遊行活動。雖然不一定有直接收益，但是可以取悅來訪的遊客，並且可以製造吸引新遊客前來遊樂園的效果。所以儘量在每個月都進行一次，活動每個月都能夠舉行一次，不過必須在前一個月事先排好計畫表，否則就不能進行了。依季節及舉行時間不同，能辦的活動也不一樣。投入金額愈高，收到的效果就愈大。如果能夠開發活動場所，就可以增加舉辦活動的機會，而且也不會因為下雨而中止活動的進行。



像舉辦煙火大會這種投資金額偏高的活動時會有降低疲勞度的附加效果。所以說，舉辦活動的效果是相當宏大的。



即使是費用低的活動也無法舉行，通常都是排定三個月分的活動計畫表。由於是事先支付資金，所以能在資金最充裕時決定行程。

	中午以前舉行		午後舉行		傍晚舉行		晚上舉行

活動個別解說

舉行的活動依種類的不同，所能影響的客層也不一樣。而產生附加效果也是特徵之一。所以記得要視狀況來選擇舉辦活動。客層評價中的 K 表示小孩、Y 表示年輕人、C 表示情侶、F 表示家族、A 表示全體，這些都會影響到客層中☆號的數量。

ヒーローアイラクション（英雄表演）



在「和我握手」中聲名大噪的戰鬥隊故事劇情。影響力雖不大，但是卻相當能夠迎合兒童以及家庭的口味，十分受歡迎。

½★

經費	1,500
客層	K/F
舉行	ALL
須活動場所	

アイドルコンサート（偶像演唱會）



盛況空前大型偶像演唱會彷佛就像是遊樂園經營的項目似地。吸引的大多是年輕人以及一些攝影愛好者。

★★½

經費	5,000
客層	K/Y
舉行	ALL
須活動場所	

ロックコンサート（搖滾樂演唱表演）



最受年輕人，情侶們歡迎的團體。女主唱加上吉他，相當具有印地安人的氣息。

★★

經費	4,100
客層	Y/C
舉行	ALL
須活動場所	

クラシックコンサート（古典音樂會）

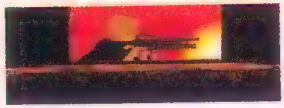


★★

經費	4,200
客層	C/F
舉行	ALL
須活動場所	

相當正統的管絃樂隊。對情侶以及家族遊客的影響力最大。以音樂會方式呈現最佳。

アクション映畫（動作電影）

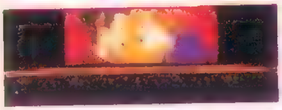


★½

經費	3,000
客層	Y/C
舉行	ALL
須活動場所	

類似「復仇女主蜂」之類的動作派電影。對年輕人和情侶們多多少少會有一些影響。

ラブロマンス映畫（愛情文藝片）

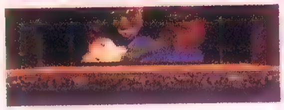


★

經費	2,500
客層	C/F
舉行	ALL
須活動場所	

充滿愛與感動的愛情文藝電影。最受情侶以及家庭歡迎。電影不會因爲下雨而中止放映，不過其影響力較低。

ホラー映畫（恐怖電影）

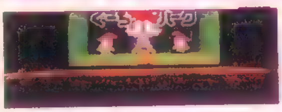


★½

經費	3,000
客層	Y/C
舉行	ALL
須活動場所	

正統的吸血鬼系列恐怖電影。對喜愛恐怖片的年輕人，情侶最具吸引力。不過影響力偏低。

アニメーション（卡通動畫電影）



★★

經費	3,800
客層	K/F
舉行	ALL
須活動場所	

以遊樂園的主角人物古丘爲故事中心人物的長篇卡通。在電影裡的影響力相當高。

美術展覧會



★★½

經費	4,100
客層	A
舉行	9月/11月 ALL
須活動場所	

這個活動的影響力是全面性的，而且沒有任何弊害，也不會受到下雨的影響，是值得推薦的活動。要注意季節限定。

ミュージカル（舞台劇場）



★★★

經費	6,200
客層	C/F
舉行	ALL
須活動場所	

觀衆只限情侶以及家庭，不過偏高的影響力卻令人相當振奮。劇情則爲相當受歡迎的「小飛俠」故事。

ミステーマパーク（模擬樂園小姐選拔）



★★★★

經費	8,500
客層	C
舉行	8月 ALL
須活動場所	

堪稱最具影響力的會場活動，而且深具靈活性。只可惜只對情侶有影響力。

花火大會
（煙火大會）



★★★½

經費	7,000
客層	A
舉行	ALL 傍晚／夜晚
—	

本活動的效果非常大，而且還能降低疲勞度以及壓力。只是有一項缺點就是下雨時就必須中止活動。

大花火大會
（大型煙火大會）

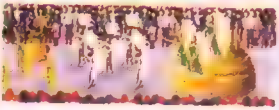


★★★★★

經費	9,900
客層	A
舉行	ALL 傍晚／夜晚
—	

最能吸引全部遊客焦點的活動。和煙火大會一樣都能降低疲勞度以及壓力。

カーニバルパレード
（化粧舞會遊行）



★★★

經費	6,200
客層	A
舉行	ALL 早上／下午
—	

對爸爸級人物最具吸引力的森巴化粧舞會遊行。對每個遊客都具影響力，可以降低疲勞度，但是會受下雨影響。

ファンタジックパレード
（童話世界遊行）



★★★★

經費	8,000
客層	A
舉行	ALL 早上／下午
—	

神龍、公主、魔法師在遊樂園中繞行。對全部遊客都有影響力，也能降低疲勞度。

ナイトパレード
（夜間花車遊行）



★★★½

經費	7,500
客層	A
舉行	ALL 夜晚
—	

以頑皮的怪物們爲主角的遊行活動。對全體遊客都具影響力，而且能降低疲勞度。

ドリームパレード
（夢幻遊行）



★★★★½

經費	9,200
客層	A
舉行	ALL 夜晚
—	

具備魔幻聲光音效的遊行隊伍。音樂更是棒得沒話說。效果大，也能降低疲勞度。

ニューイヤーパーティー
（新春遊行）



★★★★½

經費	8,500
客層	A
舉行	1月早上
—	

即然是「一年一度的新春大會」，當然就選在1月舉行囉。可以降低疲勞度。

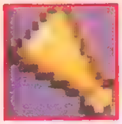
クリスマスフェスティバル
（聖誕遊行）



★★★★½

經費	9,000
客層	A
舉行	12月晚上
—	

可以降低疲勞度，一年舉行一次。爲了配合節日所以選擇在12月舉辦。



宣傳廣告

●遊樂園

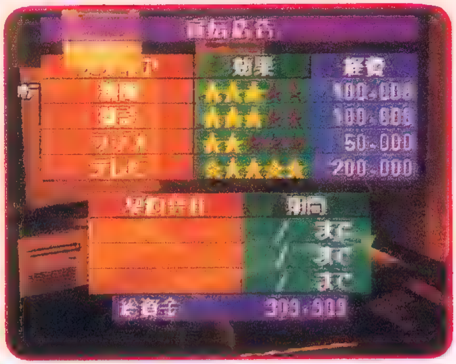
宣傳廣告可以提高遊樂園的知名度，和入園遊客人數有相當大的關係。所以每年最少也要做一次廣告宣傳活動。即使廣告不獲好評還是能夠發揮效果，所以不必擔心。



大成功



大失敗



報紙	雜誌
效果 ★★★ 廣告費 100,000	效果 ★★★ 宣傳費 100,000





ラジオ（廣播電台）	テレビ（電視）
效果 ★★ 宣傳費 50,000	效果 ★★★★★ 宣傳費 200,000





●其他公司

替其他公司設置宣傳看板的收入雖多卻會破壞氣氛導致評價下滑。所以嚴禁濫用最多也只能用個 2 ~ 3 次。



看板會降低遊樂園的評價，所以僅能在最初時使用個幾次就好。



不管是遊樂園的排名偏低時也好，或者是沒有贊助商時也罷。

公司名稱	不良影響	收入
マーメイド化粧品（美人魚化粧品）	★★★	50,000
ドンキーコーラ（傻瓜可樂）	★	10,000
パンサー自動車（美洲豹汽車）	★★	100,000
コング玩具（金剛玩具）	★	30,000
コンドル製樂（神鷹製果）	★	20,000
カンガルータバコ（袋鼠煙草）	★★★★★	80,000
ライオン電機（獅王電機）	★★	40,000
ペンギンフィルム（企鵝軟片）	★★★	60,000
スネーク藥品（眼鏡蛇藥品）	★★★★★	80,000
バットビール（蝙蝠啤酒）	★★★★★	70,000

各種資料

如果無法讓遊客展露笑顏，就不能算是個成功的遊樂園。讓遊客笑逐顏開便是經營成功的捷徑。

遊樂園狀況

經營遊樂園不管有多少資金都是不夠的。因此，如何正確判斷不足之處在那裡才是最重要的課題。記得要時常觀察從遊樂器中出來遊客們的表情。在遊樂園狀況中有圖表顯示遊客們的心理狀態以及滿意度的比率。

藍色＝滿足
橙黃色＝普通
紫色＝不滿



從大人到小孩，到遊樂園遊玩的全體遊客之總全印象。



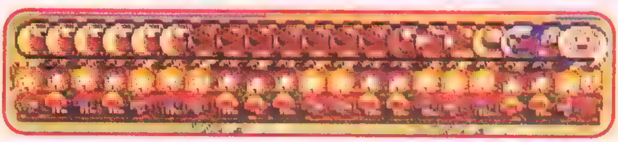
到遊樂園玩耍的小朋友們之印象。小孩子較不能適應太過激烈的遊樂器材。



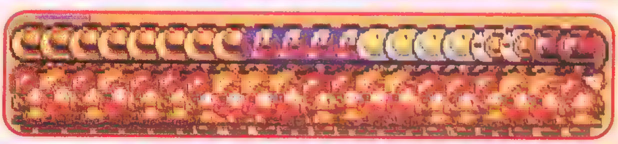
年輕人的心理狀態。如果能充實驚險刺激的滑行系列遊樂器材必定能獲得高度評價。



情侶組的心理狀態。如能充實可供2人乘坐的遊樂器材就能提升滿足感。

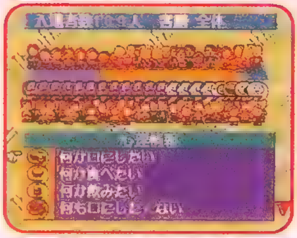


家族共遊者的心理狀態。能夠全家共乘的遊樂器材最受喜愛。



心理意識控制系統

在樂園狀況畫面或園內的客人頭上出現的心理意識控制系統，將成爲建造樂園指針的重要情報，不要忽略掉了。



在樂園狀況畫面客人所感覺的主要感想以心理意識控制系統來表示。

遊樂器材和店鋪的設定視利用者的心理圖案符號來設定吧。



何か口にしたい（嘴巴想吃些東西）



不管是吃的東西或喝的東西都好，嘴巴就是很癢，增加飲食店鋪的設置數吧！

何か食べたい（想吃些什麼）



肚子餓，任何東西都想吃的狀態。以增加小吃店的設置數來解決。

何か飲みたい（想喝點什麼）



喉嚨渴、想喝些什麼的狀態，只要設置飲料店鋪的話就可解決。或修改店鋪等級上昇。

何も口にしたくない（嘴巴不想吃）



肚子也不餓、喉嚨也不乾的狀態。飲食店一段時間不設置也沒有問題。

何も食べたくない（什麼都不想吃）



吃的東西非常充足，肚子很飽的狀態。可以一陣子不必設置更多的小吃店。

何も飲みたくない（什麼都不想喝）



喝的東西非常充足，喉嚨完全不渴的狀態。即使一陣子不再設置飲料店也可以。

出口はどこだろう（出口在哪裡）



不了解正面出入口的地方而迷路的狀態。把指引標幟設置在人行道的各重要地點。

トイレはどこだろう（廁所在哪裡）？



不知道廁所的所在而迷路的狀況。是否要增加廁所的設置數，先檢討看看設置場所。

いま食べているところ（目前正在吃）



經過小吃店前的時候會表示出來，想要新的小吃店的狀態，這時就設置上去吧！

いま飲んでいるところ（目前正在喝）



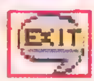
經過飲料店前時表示。想要全新飲料店的狀態，就設置吧！

それはもう持っている（那個已經有了）



經過土產店前的時候，想要全新土產店的狀態，就設置吧！

もう帰る（唉！回家吧！）



對於現在的模擬公園感到無聊，變得想回家。就設置新的遊樂器材。

お金がほとんどなくなった（幾乎沒錢了）



所帶的錢幾乎都用光的樣子，檢討店鋪看看是否有價格設定上的問題。

ほとんどの乗り物に乗った（幾乎的遊樂工具都玩過了）



玩過所有樂園內的遊樂器材，有必要設置新的遊樂器材。

ここにある乗り物には全部乗った（這裡的遊樂器全部都坐過）

設置在樂園內所有的遊樂器都玩過了。如果不設置新的遊樂器材就回家不玩了。

もう歩きたくない（已經不想再走了）

繞著樂園內，累得喘不過氣來，設置長椅或單軌電車，以便不費力的走完。

食べ物がまずい（東西好難吃）

吃的東西不合口味的樣子，口味的設定仍然有問題，改變設定看看。

ゲームに勝てるとは思えない（想不到可贏得遊戲）

遊戲店鋪的勝率被設定的太低的樣子。提高勝率讓客人能再勝一點。

ぼったくりだ

客人對於價格的高低非常在乎，這樣下去評價會一直降低時，就趕快重新更改價格設定。

スリルが足りない（不夠刺激）

被喜歡刺激的客人指摘出刺激感不夠。可提高遊樂器的行駛速度。

時間が短すぎる（時間太短）

遊樂器材的運轉時間太短似乎不太能滿足的樣子。延長運轉時間好好的享受一番。

まあまあ（普普通通）

客人尚能玩樂模擬樂園，雖然仍有好的地方和壞的地方，不過感覺還不錯。

この店には満足だ！（此店完全可滿足）

已利用店鋪的客人稱讚口味和價格剛好適中，保持這種方式來設定店鋪。

そろそろ家に帰ろう（該回家了）

在樂園內玩得非常滿足，想也差不多該回家了。由於滿足度很高應該還會再來玩。

飲み物がまずい（飲料不好喝）

飲料的口味似乎不合的樣子，一定是口味的設定上有問題，改變設定看看吧！

ゲームの商品が安い（遊戲的商品太便宜）

在遊戲場裡給勝利的客人獎品價格似乎太便宜，提高獎品的價格吧！

値段が高すぎる（價格太高）

入場券和遊樂器材的乘車金額，店鋪的販賣額等似乎太高，重新更改價格設置吧！

ずいぶん散らかってるな（散亂一堆）

散落在人行道上的垃圾量似乎相當多的樣子，配置上去清潔工吧！能率可能會降低。

ムードが足りない（氣氛不夠）

對遊樂器材似乎不太有興趣的樣子，減緩速度的設定，調整情緒的回復。

おもしろい!!（好玩！）

客人完全融入模擬樂園，這樣一來應該是沒什麼問題。

つまらない！（無聊！）

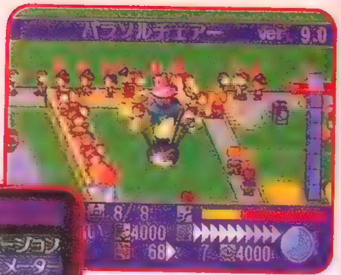
客人似乎對此樂園不太有興趣，明確找出問題點改善，否則就無法挽回。

この乗り物は最高だ！（這個項目最棒了！）

遊樂器的乘車金額、刺激感、速度、時間等設定適切，受到客人非常好的讚美。



アトラクション一覽（遊樂器一覽表）



在此可以看得到主題樂園內設置著所有的遊樂器材情報用一覽表表示出來，可以比較性能、利用客數、乘車額、耐久度計的狀況。重點是利用客數多的遊樂器材之乘車額和性能提高，以及少數遊樂器材設定的變更。維修技師少的時候耐久度也很重要。



バージョン（性能）	還是利用客多的遊樂器材等，バージョンアップ（性能提昇）的優先度高。終盤要檢查有無忘記提高。	乘車額	利用遊客多的遊樂器材漲高，少的遊樂器則降低。平均一下遊客的使用率。
利用客	表示那月的累積利用遊客。利用遊客極端低的遊樂器材，變更設定也行。	耐久度メーター（耐久度計量）	維修技師少，發生事故危險的時候，耐久度計需要仔細檢查。



ショップ一覽（店鋪全覽）



一覽表中可以看出在此模擬樂園內設置有所有店鋪的情報。可以比較出性能、利用客數、、販賣額、在庫數計算的狀況。這裡也會提高利用客多的店鋪販賣額，就性能昇級吧！用上級模式玩的時候，最重要的是在庫數計算的檢查。



バージョン（性能）	店鋪的性能昇級比遊樂器材優先度低，由其在終盤是必須，還是以繁忙店優先。	販賣額	對照利用客收多的店漲價、少的店降價，調整口味也是一種方式。
利用客	利用客數少的店，重新修改口味、價格的設定、做指引標幟、人行道的接續等工夫。	在庫數（庫存量計算）	庫存的訂單變少後就太遲了。與其勉強找最佳時機，還不如好好的補充吧！

ゲームショップ一覽（遊戲店鋪全覽）

一覽表中可以看出在此主題公園內設置的所有店鋪的情報。可以比較出性能、利用客數、遊戲費／獎品額、獲勝率的狀況。遊戲料金、獎品額、勝率 3 者之間的平衡也是遊戲店鋪永遠的課題。會增加到什麼程度？用利用客數來推移也是很有趣的。



バージョン（性能）	遊樂中心和算命館以遊樂器材的感覺，性能昇級。其它的店鋪可悠閒的來。	ゲーム料（遊戲費用）賞品額	遊戲店鋪的遊戲費用多少漲價一點，這是很普通的事，視利用客少時再變更。
利用客	遊樂中心和算命館的利用遊客少的話，似乎不太可能。設定和配置再一次重新變更。	勝率	遊戲料金、獎品額、勝率 3 者互相複雜的關係著，各自和其它的平衡要考慮。

スタッフ一覽（工作人員一覽）

在一覽表中可以看出在此模擬公園內配置的所有工作人員情報。可以比較出程度、能率、月薪的狀況。工作人員一覽可其看情報，還不如使用於確認各自能力提升時所處的地方。情報上要定期進行各人的能力和能率的檢視。



レベル（等級）	工作人員的等級提升優先度高，有餘力的話最好馬上把全員的能力提到最高。	月給（薪資）	工作人員的月薪千萬不能吝嗇，所以沒必要放在心上。愚蠢的殺價會招致能率的低下。
能率	不知何時降低的情況多，但事實上是相當危險的現象。在一覽表中定期的確認、檢查。		



マーカー（登記）檢索

客人一旦加上「マーカー（登記）」，便可以進行個別的追蹤調查。在一覽表中可以看見在此付上登記的客人情報。可得知所搭的遊樂器材數、所買的禮物數量、情緒、所持金等，也可以依客人的種類（小孩、年青人、情侶、家族），調查每個的情緒傾向。

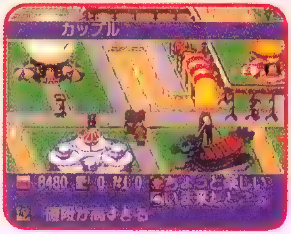




AT	表示客人所乘坐遊樂器材的次數。一見便可了解許多意料不到活動的事。	氣分（情緒）	表示客人現在的心理狀態。所謂整體的感想。認爲好的話模擬樂園的未來就很光明。
GF	表示客人所買的土產數量。0的話表示店的場所或價格有問題。	所持金	表示客人的所持金。已沒有所持金的客人，該開始準備要回家。

客人的資訊

模擬樂園的價值依客人的評價來決定，因此，客人的感想、心理狀態、行動經過等都是非常重要的情報。以資訊意識控制系統來確認這些吧！



所持金

表示客人目前的所持金，一旦使用遊樂器材就減少。

アトラクション利用回數（遊樂器的利用次數）

表示所乘遊樂器材的次數。

おみやげ個數（紀念品數）

表示所買的紀念品個數。

感想

表示是否喜歡模擬樂園的感想。

滯留時間

表示在模擬樂園需花多少時間？

心理狀態

表示遊客目前的心理狀態。每次擁有新的感想就被更新。

マーカー（登記）

可以向客人加記號登記。加上記號隨時都可以檢索。



「マーカー（登記）」從客人的資訊畫面叫出圖案符號。

システム（系統）

儲存＆讀取、遊戲速度等，システムアイコン（意識控制系統）會帶來舒適快樂的遊戲環境。

セーブ（儲存）＆ロード（讀取）

可以セーブ（儲存）＆ロード（讀取）。一想到勞資交涉等就很想儲存起來，但只要儲存每下欲況的情況將變成無法挽回的事。儲存是每年1或2次左右就行了。



一旦讀取資料的話，客人會消失不見。直到下一次公車來的時間為止，因沒有收入，所以經濟上會有多少的損失。但是，混雜和垃圾消失的部份，對樂園的評價會大大地提高。



樂園的宣傳在每次讀取結果後就會改變，沒有辦法忍耐評論不佳的人在之前不久就儲存。



PS版模擬樂園的存檔符號是回轉的觀覽車。

アドバイス（提示）

遊戲中可以選擇是否要表示提示。或許有時會多少感覺雜亂，但可成為進行正確的建造樂園，很好的指引導師。



初學者不必猶豫直接選「表示あり」，會告訴你關於入場料和開發的時機。



也會告訴你活動的舉行和採購進貨等容易使人忘掉的事而及時提醒，真是幫了大忙。

スピード（速度）

可以調節遊戲內時間的流逝，遊戲開始會有點緩慢，習慣之後會變最快的。



速度分3階段，即使用快的也沒關係。

BGM

可改變BGM。BGM因準備有5種，任你選擇喜歡的曲子吧！每一首都是快節奏明朗的曲子。



第5首曲子是含有國家味道，各國的原作曲。

サウンド（音響）

可以切換「立體」和「單軌」。配合接續器，切換設定。



初期設定是立體音響，モノラルテレビ（無音響AV線的電視機）的人要注意。

整體地圖

表示出從上空看到模擬樂園樣子的全面圖。思考遊樂器材和店鋪的平衡時或看正一步步進行中創作模擬樂園的模樣，暗中盤算時活用吧！另外，世界各國的領土，地形的型式完全不同。特別是有高低差領土的時候，在遊戲開始後不久，看全體圖鞏固印象。領土隨著變高，綠色將變淡，隨著變低將變濃。

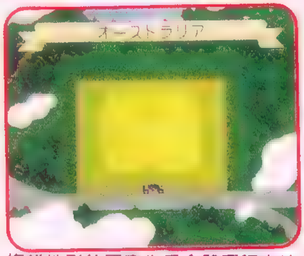




遊戲開始後不久的廣大領土，在這塊廣大領土上建模擬樂園。



花掉長年的歲月好不容易做到這個地步，一看到全體圖更加感動。



複雜地形的國家先用全體圖調查地形。很意外的這是很重要的動作。

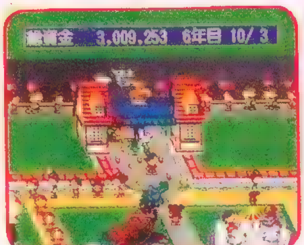
視點變更

可以切換前面視點和深處視點。或許不太用到，但一旦使用仍然相當新鮮有趣。像美國一樣的高台在中央的國家中，以最裡面一半作業時，會變得相當輕鬆。



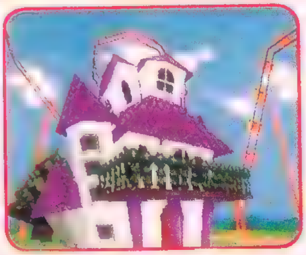
正面入口是在面前的前面視點，通常採此模式玩遊戲。

正面入口是在後面的深處視點。一直用前面視點玩遊戲會有不對的感覺。



視點モード（視覺模式）

自己親手做的模擬樂園，可以實際走一趟的模式。已配置的遊樂器材和店鋪，一切都變成 3D 迫近而來。活動的遊樂器材，會好好的動，也可以坐。

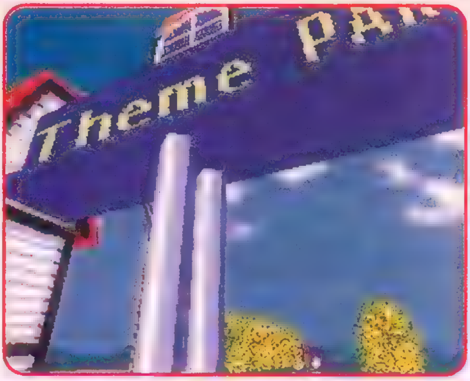


遊樂器材和店鋪、連設備也配置很完全，當然地形也會再現。

實際走看看人行道的鋪法，很意外的令人了解到不好走。



工作人員個別解說



來到 MY 模擬樂園，穿過此正面出入口，夢的世界一定會擴大起來，終於要踏出第一步。



發現了以藍天為背景，且在旋轉的宇宙飛船，先利用這傢伙試試。



漸漸地搖動變強，終於天地開始倒轉，這樣的話興奮度相當提高。



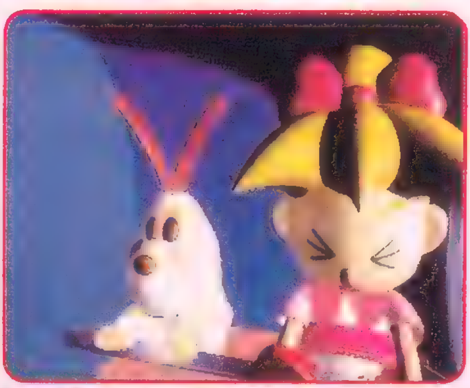
高台上堂堂聳立著觀覽車，有如此的高度，風景一定很棒。



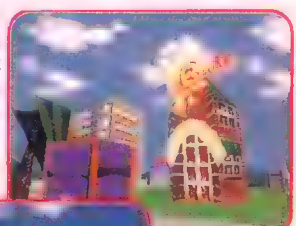
終於要挑戰此樂園的矚目焦點インバーテッドコースター（滑行飛車），由下往上看相當恐怖。



沒有立足地腳踩不到地竟然是這麼恐怖的事!!有好幾次都要被甩到地面，好厲害的軌道設計。



接著是進入滾動車輪中的ワイルドロール（瘋狂樂園），一起坐的小女孩和狗好像很快樂的樣子，雖然我們並不是如此。



不管怎樣先在這裡休息一下。即使冷的東西也不能不喝身體支撐不了。這裡是啤酒屋吧。



為了讓頭腦清醒在小船上休息一會兒，在遠處天空信天翁令人感覺到好像心情很好的飛著。

交涉

某一天突然發生的「交涉」。分成決定發給員工薪資額度的勞資交涉和決定商品進貨的採購交涉。兩種交涉都相當重要。樂園的規模愈大，對於支出金額影響愈大。交涉絕對不容許失敗。如果交涉失敗的話，不如自行吸收差額。同時觀察香煙的火以及對方的手勢，儘可能以最低價格來完成交易。



勞使交涉（勞資交涉）

決定員工的薪資。談判破裂的話員工的向心力就會降低，最後將可能採取罷工手段。



勞資交涉指的是公司和工會代表商談員工薪資的交涉。

仕入交涉（採購交涉）

決定商品的進價。談判破裂的話，交易將會中止。如此一來，店鋪就無法營業。



採購交涉指的是和商品進貨廠商代表商談進價的交涉。

讓交涉成立

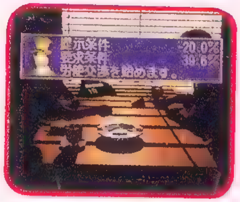
●開始時很容易談判成功

遊戲開始時所發生的交涉要求額度很低。應該能夠以負成長的問題來解決協商。



●愈來愈嚴苛…

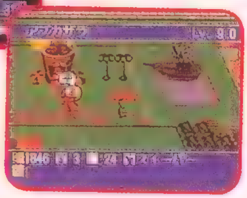
遊戲到3中盤之後，要求額度就會提高。交涉方面一定會有若干的加給，要先有心理準備。





如果原本的要求額度很低的話，交涉就能成立。工會代表出乎意料地輕易就會妥協喲。

交涉成立!!

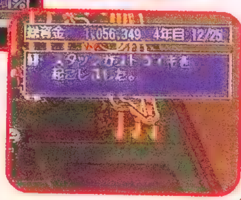


在服務台確認看看的話，薪資的確降低。不過，員工的向心力也跟著低落…。輕輕鬆鬆地就交涉成立。成功地調降員工的薪資。但是這個辦法好嗎？



原本的要求額度提高的話，交涉也會變得困難重重。各持己見，致使談判破裂，就會造成無法挽救的局面。

交涉失敗!!



員工竟然開始罷工。這段期間樂園陷入一片混亂。各持己見一定會導致交涉決裂。重新交涉的話，要求額度會更為提高。

年度結算報告

每年 3 月底會進行年度結算報告。如果連續 2 年出現赤字的話，遊戲就會結束，因此 3 月底一定要殘留某種程度以上的資金，才能進入下一個年度。另外，這個時候也要支付稅金，所以稅金金額也得考慮在內。要特別注意的是日本是個稅金高（ 40 %！）的國家。但是，負成長的情況下得免除稅金。因此，雖然相當冒險，不過每隔一年出現赤字的話，也可以節稅喲。



評價グラフ（評價表）

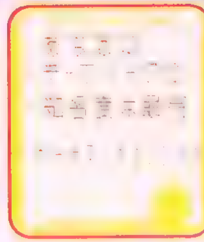
進行結算報告以及同時期模擬樂園的評價。評價分為知名度、安全性、舒適性、興奮度、氣氛五大項目。評價高的話，就能獲獎金（ボーナース!!）喲。



每個項目會有硬幣掉落下來，形成評價表。

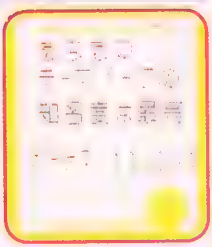
知名度

評價模擬樂園出名的程程度。遊客的評價是重要的依據。努力宣傳的話就能提高評價。



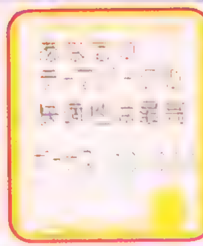
安全性

評價遊客在園區內遊玩的放心程度。注意遊樂器材的事故以及流氓的話，應該就能獲得很好的評價。



舒適性

評價遊客遊玩的環境是否令人舒暢。主要是要求沒有垃圾污染的清潔環境。因此垃圾桶和清潔工是不可少的。



興奮度

評價遊樂器材是否相當地刺激好玩。遊樂器材的質和量以及速度極為重要。在雲霄飛車的軌道上下工夫也是個好方法。



ムード（氣氛）

評價樂園是否擁有像情侶間愉快的氣氛。2 人共乘的遊樂器材的量和速度非常重要。展開傾向情侶般的劇情吧。



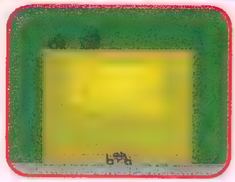
CHECK 土地!!

能夠建造主題公園的國家都擁有有各自特徵不同的土地。當然佔地大小會有差異，同時也會有微妙的高低差，因此毫計畫地濫建遊樂器材的話，立刻就會遇到困境。在此將比較 10 個國家的遊樂園建地，並且了解其中的差異。



土地狹小的國家所設置的遊樂器材數目也有限制。會產生有些器材無法設置，或者不需開發也可以的情況。

日本



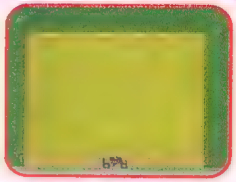
佔地狹窄而且具有高低差，遊樂器材不能設置太多。後半段或許也可以改建。

アメリカ（美國）



中央的山丘有點玄。遊客會一直尋找出口。在此最好興建單軌電車。

ブラジル（巴西）



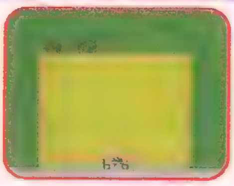
即無高低差，佔地也很寬廣，因此自由度很高。設置 2 個以上的人氣店鋪吧。

ロシア（蘇俄）



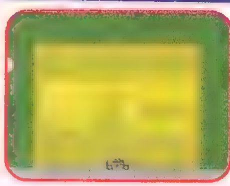
佔地相當廣闊，因此單軌電車是必須的。若還有空間不妨建造木製滑行車。

イギリス（英國）



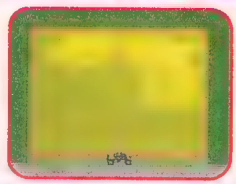
雖然狹窄但是沒有高低差。是最不需要動腦就能建設公園的國家。

インド（印度）



雖然有獨特的規定，但是可以正統地攻略。單軌電車必然需要的。

フランス（法國）



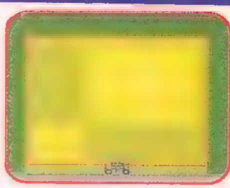
單軌電車不重繞的太大圈，最好建到山丘前方。來連結最短距離吧。

中國



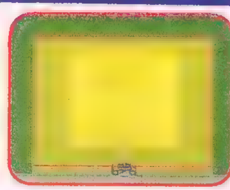
佔地寬廣而且有高低差，因此相當具有遊玩的價值。中央沒有任何建築物也是魅力之一。

エジプト（埃及）



由於是井然有序的地形，因此構想上比較容易著手。要如何利用第一段的狹窄用地呢。

オーストラリア（澳洲）



只能從正前方向上爬，因此下段的內部是個死角。需要下點工夫研究解決之道。

新テーマパーク theme PARK™

攻略編



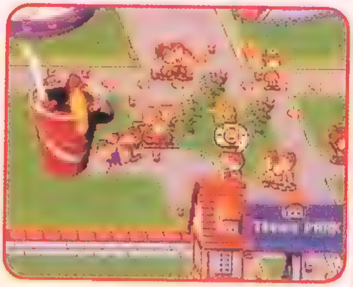
道路關連的重要事項

人行道的重點

● simple is Best

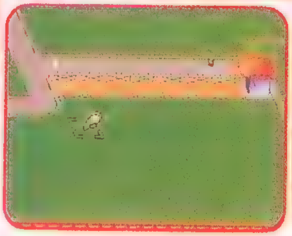
雖然想要有點變化，但是考慮到遊客的移動距離和清潔工的清潔效率、還是以簡單的型式最為理想，以最短距離直線地鋪設行道到土地的內部，並且往左右延伸，形成「田」字或者「甲」字的人行道最理想。極力避免走到盡頭以及曲軸。





死胡同的人行道完全無用。延伸整列人行道和單向通行出口，並且相互連結。

寬度的步道會讓遊客白走一些路，而且也容易堆積垃圾。只要外表美觀就可以了。



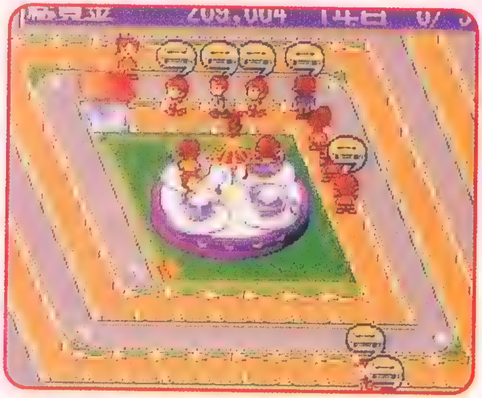


建造從正門以最短距離就能抵達土地內部的人行道吧。

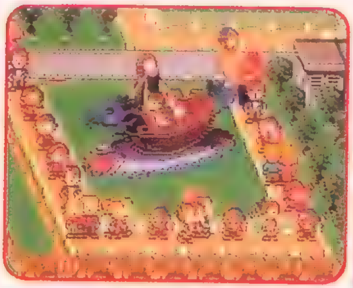
整列人行道的要點

●可以並排幾人呢

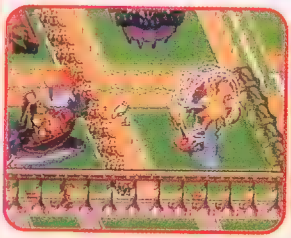
整列步道太長的話，遊客會等的太久，太短的話，會限制住人數，因此建造方面十分困難。不過，仍然以最大定員數的2倍最適當。細窄來說的話，刺激系列可以縮短時間，因此將整列步道拉長，而氣氛系列則延長時間，因此將整列步道縮短比較好。

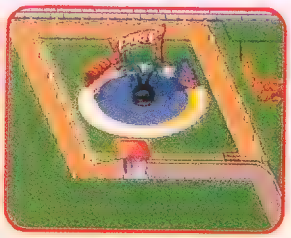


為了緩和等待時的痛苦，在整列步道的兩側設置綠地。



整列步道太長的話，遊客等待的時間也會拉長，並且開始打瞌睡。





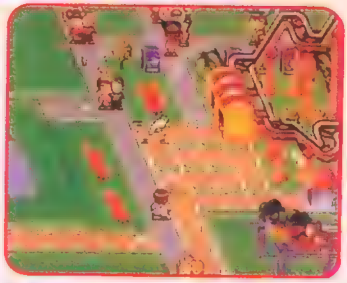
為了達到最大定員的2倍，游泳池的整列步道竟有22方格!!

單向通行的重點

有效地利用單向通行的話，就能簡單地興建中央步道。在遠離中央的環狀步道的地方設置遊樂器材，同時入口處建造向內部延伸的整列步道，出口處則建造單向通行的出口專用步道。有效地使用這個方法，只要 1 條中央步道就能解決問題。



興建大規模的單向通行步道相當困難。很容易造成人氣差，導致失敗。

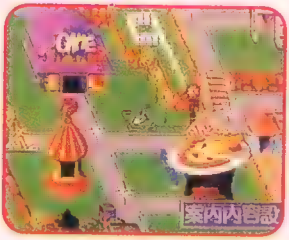


還是以單向通行道路和出口相互配合最為理想。特別是遊樂設施和單軌電車的出口絕對必要。

指示標幟的重點

儘量設置指示標幟。指引正門當然是必要的，但是店鋪和遊樂器材則可以指引查看一覽表來選出不受歡迎的東西。在交叉路口以及轉角角等等重要地點設置指示標幟，並且能夠順利地指引遊客抵達目的地。

雖然會影響視覺美觀，但是仍要儘量地多多設置。特別是要標示出正門的位置。



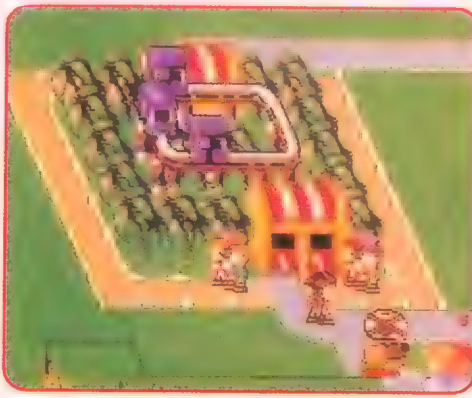


土地的內部設置的遊樂器材和店鋪的來客量自然比較少。以那些場所為重點加強標示吧。

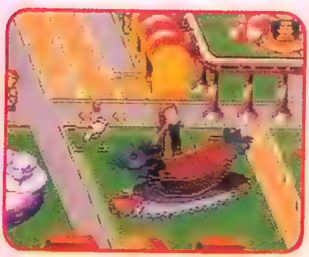
單軌電車的重點

●最大限度地活用吧

如果興建單軌電車，就能連結遊客很難到達的土地最內部，在正門前搭乘單軌電車，到土地的最內部下車是最為理想。有些國家必須繞一大圈才能抵達最內部，但是儘可能簡潔地興建。



正門前為黃金地帶，但是若為寬廣的國家，不妨設置單軌電車。



單軌電車所扮演的角色是運送遊客到達無法走到的地方。總之興建的話，就能減少遊客走路的時間，效果良好。



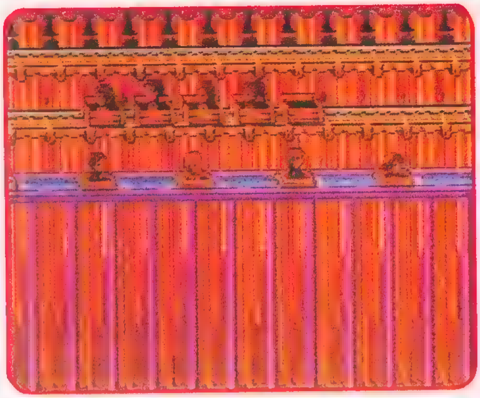


單軌電車的愈長相對地等待時間也很長，儘可能地減短路線。

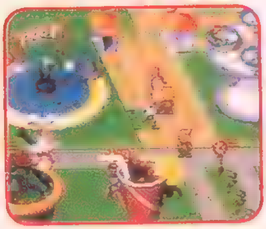
遊樂設施的重要事項

●興建各種大小的器材吧

在模擬樂園內應該設置最多的建築物是遊樂器材。由於數目衆多，因此也會有一部份角落專門設置遊樂器材。但是，遊樂器材和店鋪平均地分布才是理想。遊樂器材本身也必須兼顧刺激系和氣氛系，而且，爲了簡化步道規模大小也得統一。有效地使用整列步道和設施，並且統一規模吧。遊樂器材是限制很多的道具喲。

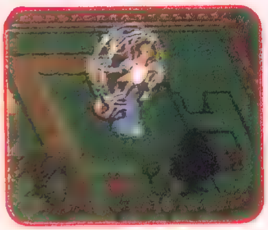


入口附近



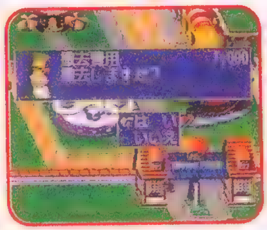
入口附近為黃金地段。儘可能設置能乘坐多人的遊樂器材。

利用眺望



展望型式的遊樂器材設置在高台上的話效果更好。

改建

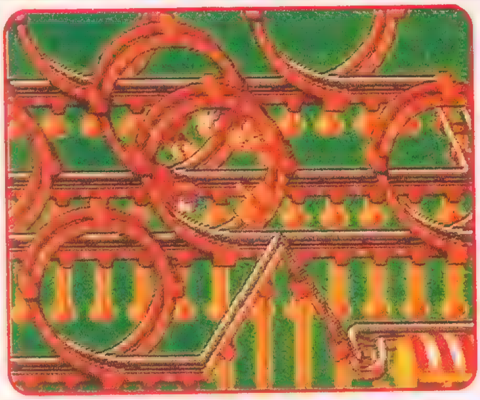


在土地狹窄的國家，遊樂器材的改建是必要的。

軌道遊樂器材的重點

●花式遊樂器

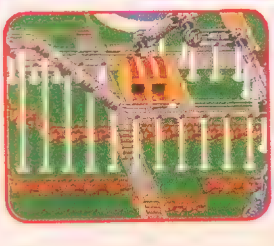
超人氣的軌道遊樂器材林立，其軌道的設計是利用自由的場所。不妨興建在中途的土地上或者有高低差的狹小土地。但是，能夠設置環境設定軌道的場所，和整列步道的場地要考慮周詳，確實地利用土地。

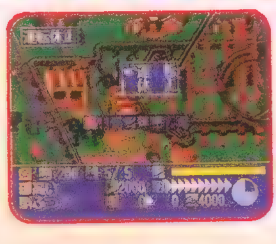


軌道可以無視於地形的高低差。即使複雜的場所也能毫無顧忌的設置。



環境設定軌道出乎意外地相當佔空間。特別是木製滑行飛車的環境設定。



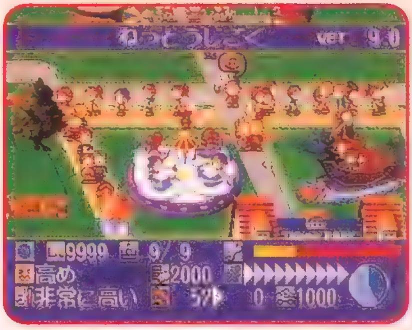


花式遊樂器。由於人氣很高，因此不要忘記讀取後以及維修後的開始運轉。

設定的重點

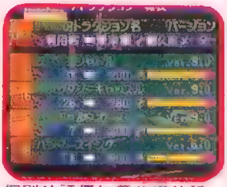
●個別設定

各個客層所喜好的遊樂器材不同，因此絕對不能千篇一律地設定。刺激系的器材要加快速度，氣氛系的器材要延長時間，依照所長來設定吧。不過，遊客混雜的黃金地段千萬不可以設置時間很長的遊樂器材。因此氣氛系家族系的器材最好設置在公園內部。



乘坐費用的設定

比較利用客數，並且具人氣的遊樂器材價格要調高，普通的器材則降低價格，來平均遊客的分布。



個別的評價如果改變的話，集客力也會有變動。要恰如其份地決定。

スピード（速度）的設定

明顯地適合小孩遊玩的器材像旋轉木馬等等，速度當然要比較慢。以興奮度爲標準來調整吧。



當然，刺激系的遊樂器材速度要加快。

タイム（時間）的設定

必須算進遊客等待的時間，因此很難設定。如果不想拖延時間，整列步道就要縮短。



依據立地條件來看，縮短的情形比較多。

性能UP

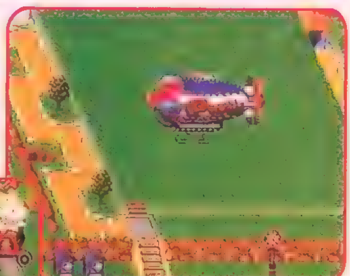
增加混亂的人氣遊樂器材的乘客數爲第一考量。無法增加乘客數的性能UP並不具任何意義。



性能UP以正門附近的器材爲優先。

和步道間的均衡

規模大小不同的遊樂器材，店鋪和設施。該如何地整頓並列是令人相當頭痛的問題。爲了簡化步道，將道具擠得滿滿的話，一定會發生問題。讓出一點空間來設置，在整列步道和設施間有些間隔才是聰明的辦法。

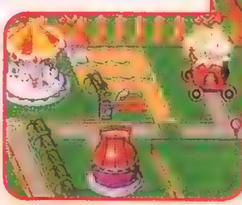


特殊造型的遊樂器材不妨和軌道遊樂器材相互配合，並且設置在高處上。

以5×5基本尺寸來並排。



故意地騰出空間來設置設施才是技巧之一。



店鋪的重要事項

●經營的特殊技能

店鋪雖然要因應遊客的需要，但是也不要忽略經營支柱的側面。好的場所不能只讓遊樂器材佔用，也必須均衡地設置店鋪。相輔相成地製造高集客率，才能提高雙方面的來客數。遊樂器材的價格設定爲了迎合遊客就不能定的太高，而店鋪則可以考量經營方式來賺取資金。當然絕不能做得太過火。要堅守「良心的範圍」。

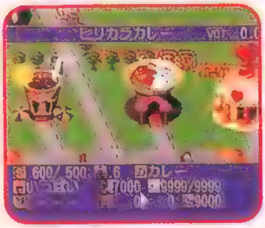


ゴミ（垃圾）對策



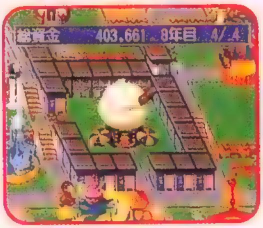
垃圾定個切身的問題，特別是垃圾桶最好隨處可見。

以飲料來賺錢



利用辣味系的店鋪，以飲料來賺錢是基本的經營方式。

洗手間要嚴禁



小吃店、洗手間和垃圾桶會造成惡性屬性。別太過接近。

價格的設定

提高銷路佳的商品價格，降低普通商品價格的方法和遊樂器材是相同的。不過，考慮到經營方式，因此淨賺的幅度要高於遊樂器材。



利用遊樂器要獲好評的話，提高一點價格也沒關係。

味道的設定

辣味性和咖啡以外的商品不需要特別地更改，但是降低銷路佳的商品味道，提升普通商品的味道也是對應辦法之一。當然也能相互地併用。



辣味系和咖啡味道也不要做極端的變更，要落實吸引人的味道。

勝率的設定

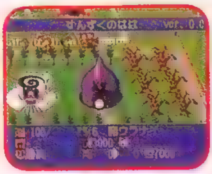
遊戲店鋪的設定應該要稍微修改，但是要在查看銷售額的同時再做些許的調整吧。不過，幅度在於不出現評價差的圖案符號爲主。



因遊戲店鋪而招致不好評價的話是相當愚笨的做法。

性能UP

性能 UP 的優先度順序爲工作人員，遊樂器材和店鋪。幾乎都不需要慌張地性能 UP 。從優良商店踏實地提高性能就十分足夠了。



娛樂中心和占卜館的性能 UP 比飲食系來得優先。

設施的重要事項

●心情的放鬆

洗手間、垃圾桶和長椅的重要性是不用再提起了。3 種設施兼備的話能夠提升某種程度的效果，但是，考量到空間的不足，希望不要設置太多。洗手間和垃圾桶要仔細地觀察情報畫面，來尋找最佳場所。一般來說，垃圾桶所佔的比例最高，其次是廁所、長椅。設置在遊客最容易利用的場所吧。

將其他的設施都設置在角落的玩家或許也很多，但是太浪費地使用的話，出乎意外地深受旅客的好評。

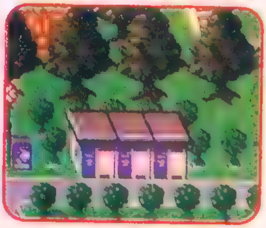


無聊的隊伍中



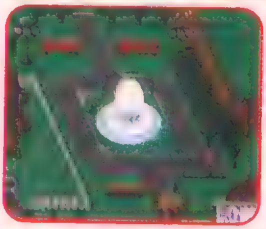
在整列步道種植樹木的話，應該比無聊的隊伍好一點。

在洗手間四周



即使想要在路邊設置洗手間，至少地點要有些隱密。

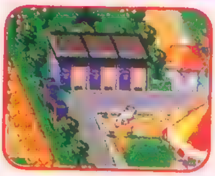
充滿情調的演出



噴水池和街燈等設施能夠增進公園的氣氛喔。

トイレとゴミ箱（洗手間和垃圾桶）

儘量地設置洗手間和垃圾桶，但是由清潔工也會打掃這 2 個地方，因此太多的話，反而會忽略人行道的清潔。要恰如其份地分布。



當然也可以雇用大批的清潔工，但是……

ベンチ（長椅）

由於長椅的設置並沒有任何弊害，因此會想要多擺設一點。但是 2 × 2 的空間非常危險。從最初就考量設施空間，同時訂定全體配置的計畫吧。



重要性和洗手間不相上下，積極地確保空間吧。

イベント會場（表演劇場）

劇場會場不需要和道路連接，因此不妨設置在條件最差的角落。即使沒有也沒辦法，但是室內劇場的實用性相當地高。



設置在最佳場所是真正的抉擇，但是……

インフォメーション（服務台）

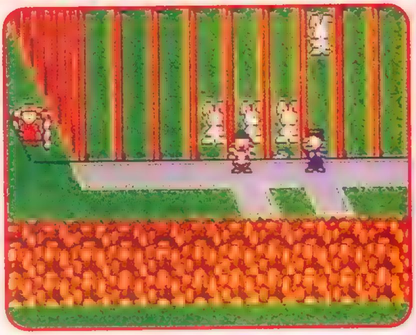
因警備的月薪很高因此不要雇用太多人。事實上也只能處理園內迷路小孩的問題。因此考慮到這一點的話，不設置服務台也是選擇項目之一。



如果想要確實地解決迷路小孩的問題，不如將服務台設置在人行道上的最佳場所。

工作人員的重要事項

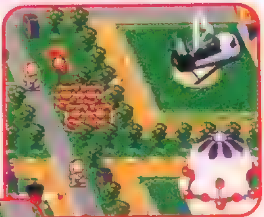
●首先採取少量精兵制

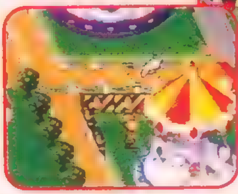


工作進度緩慢的清潔工和維修技師，以及老弱的警衛，對於精神衛生方面都有不良的影響。儘早提升工作人員的水準吧。即使達到最高水準也沒關係。如此的話，應該會有多餘的能力，所以花費資金也再所不惜。如果是水準最高的員工，暫時1個崗位只有1人就足夠，到了覺得需要增加人員時再補充。當然第2人以後也要以提升水準為最優先。不過，能力降低時會被免職，相當可惜。

メカニック（維修技師）

如果水準為最高則不需要太多人員。即使大國家也只要5名就足夠應付。配置在土地中央吧。





維修技師的據地在土地中央為最理想。牆邊等等地方會浪費時間，因此非常危險。維修技師一次一次地回到根據地，完全沒有「順暢」的感覺。

スイーパー（清潔工）

樂園在提升人氣方面不可缺少的要件之一。因此，最後會雇用相當多的人員。





增加垃圾數目也是有效的方法，但是打掃垃圾桶的清潔工也是必要的。垃圾一多的話就會影響入場人數。因此要事先雇用充份的清潔工。

ガードマン（警衛）

水準再怎麼高，會輸就是會輸。為了對付流氓，只好複數雇用高水準的警衛。

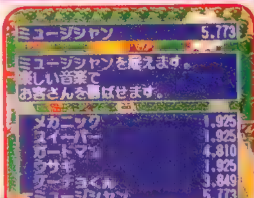


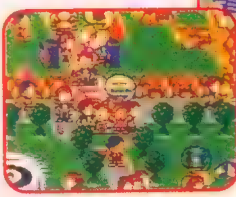


在入口配置2名等級9的警衛，就能完美地應付流氓。流氓的搗亂事件，事實上影響並不是那麼地深刻，雖然心情變得不好。

エンタテイナー（餘興演員）

餘興演員會突然出現來娛樂人行道上的遊客。配置在人多的道路上吧。





雇用金額愈高，效果愈大。雇用時不妨雇用月薪最高的音樂家。沒有餘興演員的話就沒有，實在是沒辦法的事。如果有餘力再雇用吧。

管理的重要事項

●經常保持資金充裕

由於是商業行為，因此如果每月出現赤字，就代表管理者失職。支出的資金，最好每月要有餘額。資金以儲存然後利用的模式最佳。管理方面最重要的是宣傳。來場數漸漸地減少時，舒適性就會下降，如此就會影響知名度，使得來客數減低。也就是說，定期地作宣傳的話，就能隱瞞舒適性低落的事情。當然，改善舒適性也相當重要，不過欠缺時效性。



銀行

如果是借款利息低的國家不妨貸款，利息高的國家最好不要嘗試。為了安全度過年度結算期，實在沒辦法。





通貨膨脹的大國像巴西．蘇俄的利息為50%!!這種國家最好嚴禁貸款。

或許是為了反映超低利時代，日本的利息為一%，相當划算。可以輕鬆地貸款。

價格設定

根據來客數來變更價格是理所當然的事，但是依照國家不同，也需要做些變動。貧窮國家價格要便宜地設定。



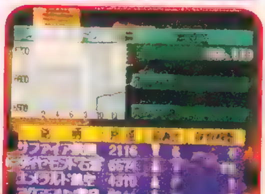


在巴西和蘇俄仍然無法提高價格，要阻止偷偷地漲價喲。

在富國日本稍微提高價格也沒關係，遊客仍然會付錢的。

株式買賣（股票買賣）

股票買賣至少也能吸取一些資金。當然完全不玩股票就不會有風險。即使進場玩股票也不要太過於沈迷。



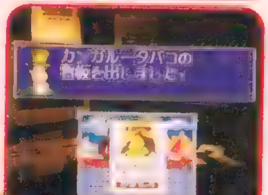


珍珠玩具和鑽石石油由於價格很高，因此買不起，不過上漲幅度比較大。

購買價格便宜的股票就能大量地買進，因此買不起，不過上漲幅度比較大。

宣傳廣告

自己公司宣傳期1年為1~2次最好。他社廣告則因為舒適性低落時才用，因此在開始時做個1~2次就足夠。





他社廣告雖然必須投入大量資金，但是優點很多，由於是規定，因此在開始最好做好幾次廣告。

廣告即使遭受批評也不會影響效果。當然不會超過好評所帶來的效果。

研究開發的重點

●可別捨不得使用開發費喔！

爲了那些熱愛最新遊樂器材的客人，研究開發不得不花上一筆。以經營爲優先考慮這是一定的，但在研究開發上所需的資金也是相當可觀的。因爲想到金錢的話，可以沒有設限，所以要好好地考慮優先順位，在不影響經營的範圍內來花費吧！重要的是要能收支平衡。由於不論先施行那一種類，都沒別的辦法，故把開發適宜時機平均化吧！



與其擴大不如先開發



與其擴大樂園的規模，還是先完成開發吧。

經營優先



開發費只能花每個月設定的一部分。可不要變成赤字喔！

要注意別無謂地浪費金錢



開發時花一定金額就可以了，在無用的花費上也是這樣。

アトラクション部門（遊樂器材部門）

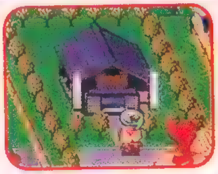
6種類要平均定期開發喔，如果只考慮場地尺寸，配合大小來決定開發順序的話，配置的時候，較容易建立構想。



以5×5尺寸的遊樂器材優先開發

ショップ部門（店鋪部門）

店鋪由於有較多餘的資金，要比遊樂器材更先成立吧！但是在上級模式的採購上及倉庫開發則先實施較好。



像日本小吃店等，也有不開發也沒關係的店鋪。

設備（設施）部門

將垃圾桶列爲最優先開發，剩下的慢慢來沒關係。要察覺到開發時會花費多少錢，而準備起來，開發也差不多完成時，就足夠了。



長椅及垃圾桶是園內必需品，無論如何要優先設施。

バス・倉庫（巴士・倉庫）部門

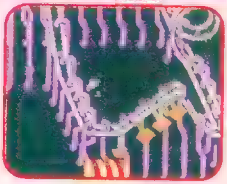
園區的規模小時就算巴士再大也沒辦法；店鋪少，就算倉庫再大也沒用。重要的是和其它能兼顧平衡。也要配合時期喔！



若巴士脫班或先提早開走，會造成混雜，而使評價受損。

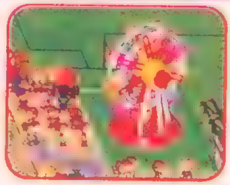
快速滑行飛車等等，感受到激點的滑行工具。

由於週邊環境設施繁多，飛車列本身的數目不能增加，優先度低。大概先開發別的之後再動手做的話，會較有把握。



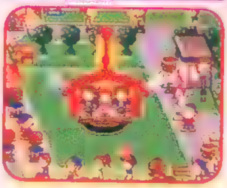
觀覽車等等，展望類型的遊樂工具。

因為信天翁飛行船大的不易使用，故暫時緩辦。特別是在土地有高低差的國家，集中在高台處展開開始的後半段開發。



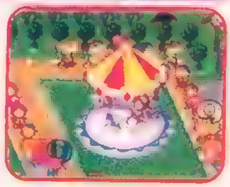
海盜船等等，縱向旋轉的交通工具。

由於設備尺寸統一，故容易使用，受歡迎程度也高。從這裡開始也行，搖擺錘的開發費高，放在後半段計畫。



咖啡杯等等，橫向旋轉的遊樂設施。

旋轉木馬是最適小孩，且尺寸大小統一，故蠻安定的。一口氣開發下去的話也可以。



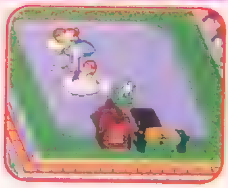
周遊地獄類的視覺觀景設施

前半段尺寸一致，加上變化豐富，故值得推薦。後半段由於多半屬於特殊尺寸，形態較樸素，所以優先就降低了。



搭船口等等，乘坐船和車子的航行工具。

因為路徑遊樂器材種類很多，在其架設中途的空地，若有適當時機，就開發航行類的設備吧！適合家族性的較為重視，可優先設置。



分歧後的性能

分歧的選擇，在看到分歧後的性能之後來決定。例如，從右邊兩個來選擇的場合時，阿拉丁魔毯的興奮度及耐久度比宇宙飛船高，但也因此，每月的維持費較多。光是如此，到底選何者，這是看愛好，而實際上，宇宙飛船把性能升到最高時，定員數會增加1人。

魔毯阿拉丁



設置費用	5,000
興奮度	9
耐久度	6
必要経費	6,000
開発費	30,000

L型急降船



設置費用	3,000
興奮度	8
耐久度	5
必要経費	4,000
開発費	30,000

仕入・スケジュール（採購日程表）的重點

●採購的重點

在上級模式增加的採購，可說是更麻煩的作業。倉庫的分配，庫存的確認，下訂單的時機，購入預算的確保，倉庫的開發，店鋪開發的平均及開發預算的確保等等，著實傷透腦筋。重點是在店鋪還沒銷售一空時，就要認眞且徹底地核對，早點開發倉庫以使下訂單輕鬆些。這些預算可以用店鋪賺回，所以會花點時間。



暢銷商品優先進貨

首先根據價格等的調整來消除販賣量的差距。如此一來，仍有差額的話，優先購入暢銷的商品。



當賣是倉庫的分配有差距的話，就不太好。

藉由提高價格產生差別化

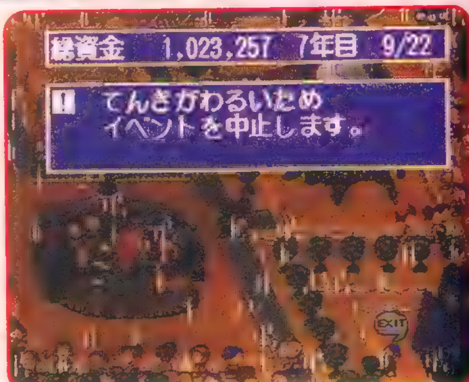
販賣價格若設定稍高的話，評價會下降，但購買次數減少就會變得較輕鬆。評價靠遊樂器材來挽回吧！



在上級模式中，販賣價格提高，乘車額會較便宜。

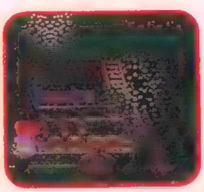
●計畫表的重點

イベントスケジュール（劇情計畫）的重點！總之就是每月舉辦的事。因爲客人的評價提高，攬客效果也不錯，在價格上的價値就十分足夠了。即使沒錢的時候，最低有1500的金額，是合情合理的。疲勞度下降等追加效果的屋外劇情，在雨中是不利的，但倒不是值得令人在意的事。特別的是雖然沒必要改變每個月的劇情，但因爲在每月的大型煙火大會中也沒什麼特殊技藝表演，所以對於在聖誕遊行般的季節性的東西要能控制。



金錢就是效果

舉辦劇場活動的費用，就是如此有效果，費用高的活動，效果高，費用便宜的活動效果就低。



費用高的活動，若每個月都舉辦的話，有相當的效果。

集中目標

每月沒有多餘費用的時候，對低支持客展舉辦有效果的活動吧！這就是集中目標。



例如恐怖電影，對年輕人及情侶來說，就很有效果。

從客人立場開始學習

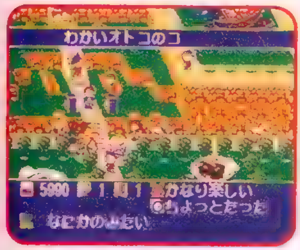
●把握住不滿的原因

理想的模擬樂園，如果從最早就成立的話，沒有好擔心。客人的願望一點點實現，不滿也就一點點消失，就會慢慢接近理想了。因此，不得不準確地把握住客人的心態。雖然基本的技巧重要，但密切注意客人一個個的不滿與希望，更是重要。特別是從遊樂器材及店鋪出來時所呈現的心理意識控制系統，要好好核對注意。可變成各式各樣個別設定的基準。

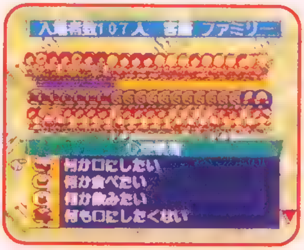


個別檢查

一在客人處附上標誌帶記號，就可以查閱了。利用這個，試著調查行動類型及心理狀態的變化吧！



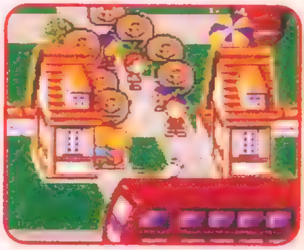
統計表是重要的



在經營模擬樂園上，是很重要的，是影響來客數的全體性評價。多多參考心理圖表吧！

忽視是必然道理！？

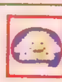
心理意識控制系統及勸告，有時候也會有太過於神經質之時，無法靈活運用時變得什麼都不能做。



心理意識控制系統

客人的感想有各式各樣的種類。這些被分類成 32 種心理意識控制系統，皆顯示在客人的頭上。心理意識控制系統被分成 6 種系統，以各種顏色來區別。有飲食店的不滿（黃色）、迷路（綠色）、要求（水色）、不滿（黑色）、評價（白色）、讚頌（藍色），由於每個系統大體上都有對應方法，所以最好將系統的種類記好。



	飲食店的不滿		迷子		要求
	不滿		評價		替辭

何者為優先事項？

費用不足

讓客人高興及開發性的成立，那當然是不用說了，更進一步，是從這些方面讓樂園成長。不得不去做的事有如山那樣多，但是手上的資金卻是有限。哪個地方是非得作為優先考慮的呢！？

維持費、研究開發及提升性能等，開支沒設限地增加。





最得要注意的是遊戲結束。年度末決算的赤字是必然，但對每月的赤字，就要好好留意了。

1 這個絕對不能錯過

歩道（走道）

最後，描圖般的構想出現。經常是在必要的地方，簡單地鋪上一層。

アトラクション（遊樂器材）

和店鋪兩方的平衡，很重要。比起利益，還是以讓客人高興為重吧！開發時可別焦慮喔！

ショップ（店鋪）

不要設置在一個固定的地方，設定在利益多的地方。開發方面，多少優先考慮吧！

モノレール（單軌鐵路）

在狹長形國家不是必要的，但在寬廣的國家內則是必須的。在最初，就訂立設置計畫。

トイレ・ゴミ箱（廁所・垃圾箱）

不在好地方設置的話，無法使用。如考慮到清潔工的麻煩，就無法多多設置。

スイーパー（清潔工）

因精明能幹，一個人一個人慢慢增加。要注意，他們也擔任垃圾箱、廁所的清掃工作。

ガードマン（警衛）

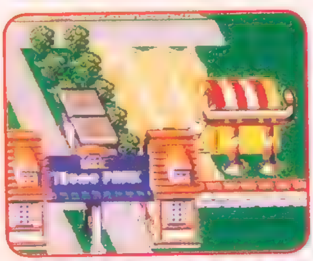
將等級9設置在1人正面大門的話，幾乎是沒問題的。要活用鐵鉗手。

メカニック（維修技師）

也是少數的精明能幹。不要誤了增加人員的適當時機。配置在場地中央是最好的。

仕入（購入）

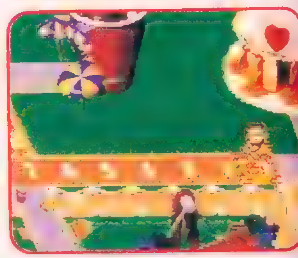
太堅持容易失敗，故購買要謹慎。比起店鋪，倉庫要先行開發。



在寬廣的國家，單軌鐵路是重要的。運行在後半段也行，首先要先確保場地。



廁所及垃圾箱的清掃，是清潔工的工作。這二樣一增加，不增加清潔工的話……



清潔工的人數增加的話，也會造成浪費。須設定好掃除路徑。

②花費金錢

研究開發
比起公園的擴大，內容物的充實，是先決問題。一面安定經營，一面進行研究開發吧！

イベント（劇場活動）
活動不要忘了每月舉辦喲！雖然說沒必要一直是高價活動，但也不要捨不得。

レベルUP（等級UP）
工作人員是必要的，其它則看受歡迎的順序。儲存資金，在一個地方一口氣提升到最高點。

宣傳
知名度○時則屬更符合條件，1年1～2次，確實作好宣傳。



正面大門周邊的遊樂器材，其旋轉率是重點。提早提高等級吧！時間也設定短些。



一忽略舒適性的低下，知名度會變〇，且突然某一天，誰都不會來了。事前要先打廣告。

③確保預算

價格設定
店鋪要稍微高一點，遊樂器材則微妙地提高價錢吧！入場費是看國家而定。

廣告
在初期，用個幾次吧！若在後半段才作的話，可能會有反效果產生。

銀行
度過年度末決算是沒辦法的事，除此以外的借款，也停止吧！

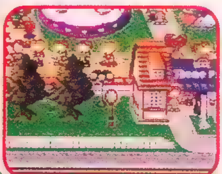
各設定
不要忘了遊戲店鋪的設定。味道的設定是只有辣味類及咖啡因。

株式（股票）
由於一點一點買的利潤少，故魅力不大。認真地靠本行（模擬樂園）來賺錢吧！

花費時間
在確保預算方面，只能花費時間。不要慌張，不要潦草沈靜地等待吧！

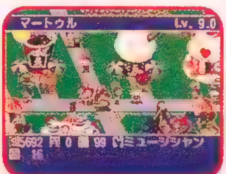
④若有剩餘的話

裝飾
如果有剩餘的話，初期試著用便宜的樹木來改造須裝飾的場所。也可以在一定的間隔，試著設置街燈等等。



正面大門外也是有擺飾的地方。

消除不滿
若沒餘裕，就會有蠻多無法消失的不滿。降價，餘興演員的雇用及工作人員的增加等等，也就是這些。



餘興演員的雇用是十分充分的。

後續動作
開發的後續，遊樂器材的改建，整排步道的重新鋪設等等，要做大規模的配備喔！



正面大門前的店鋪，是改建的第一候補。

事件活動的發生



在遊戲中途，有活動突然發生的時候。根據活動不同，評價也許下降，集客力也許上升，會呈現出各種效果，但因爲並非所有事件或活動偶然發生，特定條件不齊全時，也就不會發生。成爲上級玩家的話，應該可以好的事件活動目標使其發生，極力避免不好的劇情才是。

報導亂鬥事件



被剝奪公民權者進入樂園內，是靠機率來發生的。雖然哭泣的小孩對樂園存有壞印象，但根據報導，完全沒有影響。總之，也就是沒什麼影響。如果能確實將被剝奪公民權者徹底擊退的話，也就不會有事發生了。

介紹當紅運動



藉由雜誌或電視，來介紹熱門的運動。知名度、客展別評價上昇，來客爲數也增多了。比起雜誌、電視提高上昇率的效果較大。由於知名度提高變得容易發生，踏實的評價上昇或作起宣傳的話，應該也容易發生吧。

介紹遊樂器材



藉由雜誌或電視，來介紹當紅的遊樂器材。知名度、遊樂器材評價（集客率變好）及客展別評價皆會提高。比起雜誌，電視提高上昇率的效果較大。這是根據在各個遊樂器材上，被設定話題性價錢的產生機率而發生的。

名人專訪



在模擬樂園內，有名人來遊玩時，會經由雜誌或電視被報導，如此，知名度，遊樂器材評價（集客率變好）及客展別評價皆會提高。比起雜誌、電視提高上昇率的效果較大。這也是根據知名度價錢的產生機率來發生的。

採取攝影



在模擬樂園內，進行電影等的攝影。有提高知名度及氣氛的效果。這是根據知名度，舒適性及氣氛合計值的產生機率而發生的。雖然３者都不錯是最好的，但只要有合計值，不論高低多少，應該都可以看得見。

訪問消費團體

消費團體訪問樂園，視察入場費用，乘車數，販賣價格。入場費用高的狀況下，客層別評價降低，乘車數高的狀況下，遊樂器材的評價降低，販賣價格高的情況下，店鋪的評價降低。依產生機率，在客人中有消費者團體其根據滿足度而發生。



刊登於雜誌上

依據知名度價格的產生機率，在客人中，有雜誌記者混入。其根據雜誌記者滿足度而發生。滿足的情況下，知名度，客層別評價上昇，不滿的情況時，使客層別評價降低。核對客人的話，應該可以發現。



悄悄地訪問有名人

依據知名度價格的產生機率，在客人中，有名人混入。其根據有名人的滿足度而發生。滿足的情況下，客展別評價上昇，不滿的情況時，使客展別評價降低。有名人也是從客人中核對，應可以發現。



報導事故

這是平常忽略整備，遊樂器材爆發時，必定會發生的。據抽樣調查，經由雜誌或電視被報導，樂園評價、安全性、客展別評價會有一定值的下降。比起雜誌，電視的下降率較大。持久度在一覽表中經常檢查，使之成爲習慣吧。



發生罷工事件

這個是半數聘雇員工的效率爲零時，就會發生的。如果工作人員全體都不工作，半數以上的效率達到零以上時，罷工就會停止。勞資雙方交涉失敗時，也容易發生。特效率零的從業員炒魷魚是解決的好辦法。



入場人數達成之慶祝活動

這是在入場人數突破 1 萬、10 萬、100 萬人時舉行，知名度因此也會提高。

從業員的退休

這是工作人員做了 30 年後會發生的事件，如此，就變得沒有工作人員了。

發現財寶

據抽樣調查，在設定場所建築設施時發生，資金增加 10 萬元。

創立紀念活動

在第 11 年的 4 月 1 日發生，知名度上昇。之後，以每 10 年爲一個單位，持續發生。

挑戰劇情模式!!

●以稱霸10國為目標

在スタンダードモード（標準模式）中，若將基本規則充分學習的話，試著挑戰以稱霸10國為目標的劇情模式吧！在各國，設定有各個不同的過關條件，符合過關條件來建造模擬樂園的話，重視基本規則，較為小心謹慎的經營是必要的。過關中，如果有較容易的國家，也有不細心建設樂園就無法過關的難纏國家。稱霸10國是一條長且艱難的路途，但一定要試著挑戰看看喔！



簡單的國家

フランス（法國）
エジプト（埃及）
インド（印度）
中國（中國）

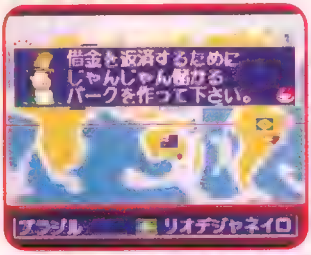
普通國家

日本（日本）
イギリス（英國）

困難的國家

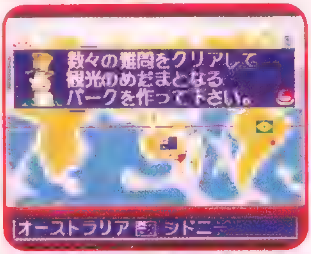
アメリカ（美國）
ブラジル（巴西）
ロシア（蘇俄）
オーストラリア（澳洲）

把握過關條件



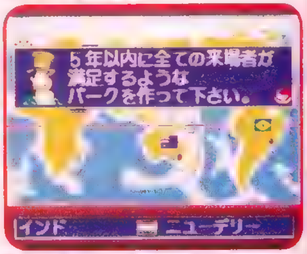
根據國家，而不同的過關條件，要確實地把握。依條件，也有建造編 導樂園較好的時候。

好好地經營



根據國家的不同，也有不得不好好地培育樂園的場合。此時，充分掌握經營基盤是重要的。

好好地服務



服務完善的話，無論如何利益會變少，也花時間。但是，也有不得不這樣做的國家。

劇情過關

若能完全達成條件的話，也就能打敗這個國家。達成稱霸十國的話，感動的結局，正等著你喔！



從過關條件容易的國家一個個稱霸吧！

遊戲結束

很可惜的，若條件無法過關時，遊戲也就結束了。好好考慮問題點，再試著挑戰一次看看吧！



等待美夢幻滅的經營者是悲慘的結局。

日本

難易度：普通

金利 1.00%	稅金 40.00%
經濟狀態 超富	資金 500,000
借入限度額 12,000	資產評價額 24,910



過關條件 7 年內，每年來場人數超過 2000 人。

在確保來場人數方面，評價及知名度的維持是重要的。將劇情會場設置在最裡面，每月舉辦劇情。沒被設置的設施要以快速進攻般地來設置。遊樂器材的功能要儘早提高，旋轉率多少也會上昇。一年中，作 1 ～ 2 次公園的宣傳。價格上揚一點點，利益也少花時間。開發要穩穩地慢慢來。





開發處相當進行中是可省掉很多麻煩。用基本大小選擇高性能的遊樂器材來開發吧！因為大型遊樂器材沒有放置場所，開發顯得浪費。



初期配置的遊樂器材由於性能高，可活用於最大限度。因場地狹窄，優先設置 5 × 5 尺寸的遊樂器材吧！

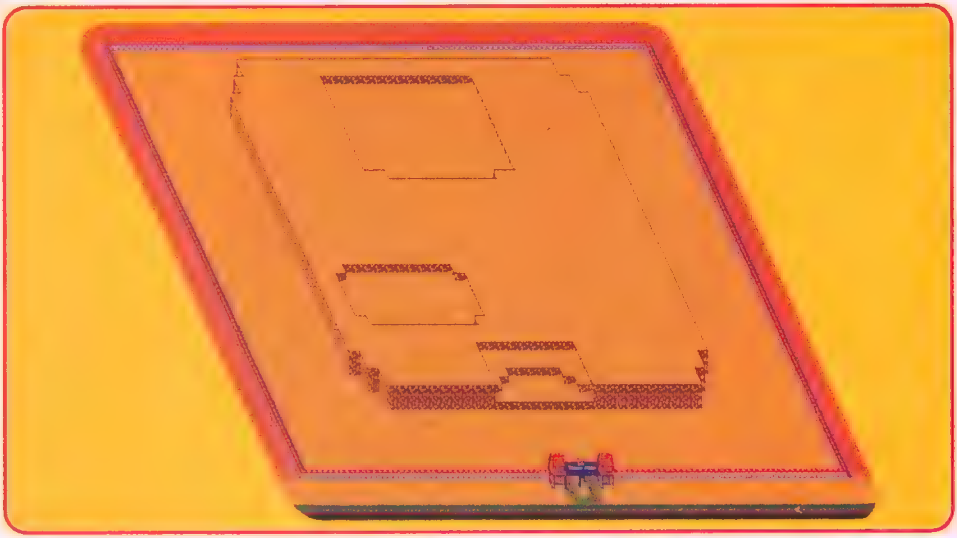
設置道具一覽

- マジックカーペット Ver.9（阿拉丁魔毯）
- ホーンテッドマンション Ver.9（洋館鬼屋）
- ウォーリーアイス Ver.9（勇士冰淇淋）
- ドンキーコーラ Ver.9（傻瓜可樂）
- バラコティショップ Ver.0（雜貨舖）
- ラッキーショット Ver.0（幸運射擊所）
- メカニック Ver.9（維修技師）
- ガードマン Ver.7（警衛）
- スイーパー Ver.9 × 2（清潔 2）

オーストラリア（澳洲）

難易度：困難

金利　7.5%	稅金　10.00%
經濟狀態　普通	資金　500,000
借入限度額　10,000	資產評價額　0



過關條件　必須在 10 年內取得所有的認定書。

難易度雖屬困難的，但如果多花點時間下功夫，那就不這麼困難了。認定書最好能夠一個個的取得，照一般做法，取得一定程度的認定證書，則朝著強化無法取得的風格方面去做。在這裡要注意不要陷入焦急和雜亂的玩法，要明確的守住基礎。在開發上不要使用過度的資金，千萬不要忘記做活動及宣傳喔。

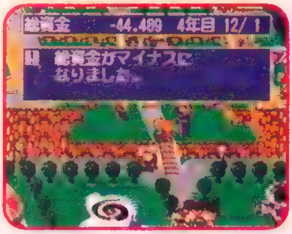




在這裡須注意下半部的後方成為死角，那上半部是有一乘車口及雲霄飛車的旋轉軌道，那是要下一點功夫的地方。



為了避免知名度太低，要定期的做一些宣傳及包裝。如未得好評的話，仍然須一年內在報紙或雜誌上做一到二次的媒體廣告那才足夠。

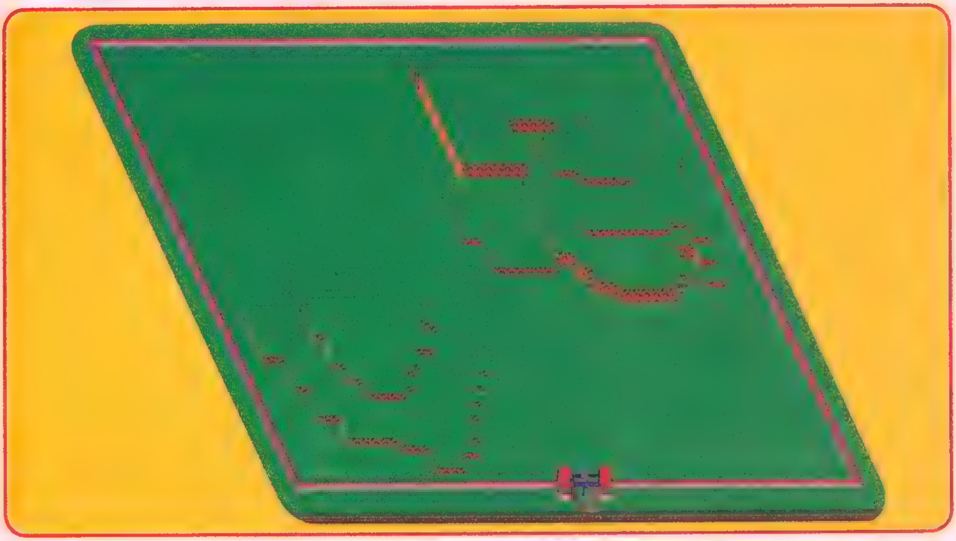


因為期限是 10 年是充分且足夠，所以不要陷入膠著。對於開發所的資本過度浪費，及年終營運造成的赤字等等的不小心過失要特別注意。

中國

難易度：簡單

金利　10.00%	稅金　6.5%
經濟狀態　普通	資金　100,000
借入限度額　10,000	資產評價額　0



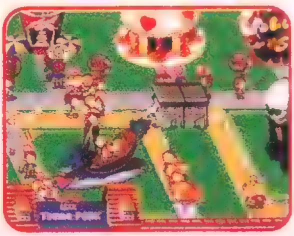
過關條件 必須在 5 年內總資金要超過 1,000,000 。



剛開始時沒資金是很辛苦的，要活用其他公司的廣告來度過初期的難關。在中國由於人口衆多，採用薄利多銷的方式應該會比較好。只要把漲價幅度壓低，保持好的聲譽，客人應會上門才對。特別要提升的是來客的週轉率。已三年左右的時間來栽培樂園，等到經營上軌道之後，盡量壓低支出並進入儲蓄的階段。



進入儲蓄階段則停止開發。即使將警衛解僱亦可。但是，活動須持續下去。沒有必要舉辦太貴的活動，低價格的活動就已經足夠。



由於儲蓄是明訂條件之內容，盡量壓低沒有必要的費用。包括開發，由於多餘的設備全部不需要，盡量製造簡單的公園吧。



因為希望能保持入場人數，所以客人是相當重要的。不應該靠漲價來賺錢，應該採取壓低費用的戰略。應該不是很困難的劇情。

インド（印度）

難易度：簡單

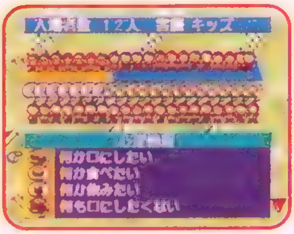
金利 65.00%	稅金 2.50%
經濟狀態 貧窮	資金 500,000
借入限度額 10,000	資產評價額 0



過關條件 必須在5年內來消費的客人，有7成感到滿足的狀態並持續一年。



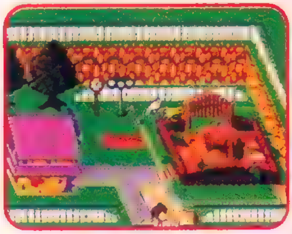
過關條件和收支及規模無關，是唯一可取之處。由於5年也無法完成開發，所以製造自然的、小規模的、設備充實的樂園是正確的。為了能多設置些廁所，長椅及垃圾桶，遊樂器材間須留些空隙較好。不要無緣無故提高價格，營業須重視源遠流長的收支，踏實地得到客人的喜愛。



在貧窮客人眾多的印度，若是不壓低價格，是無法滿足客人的。若是能保持聲譽，來場人數自然就會增加。



垃圾箱的開發須最優先。其餘的等好好衡量後再加以開發。巴士應開發到什麼程度有待考慮。或許等到被建議了再開發比較好。

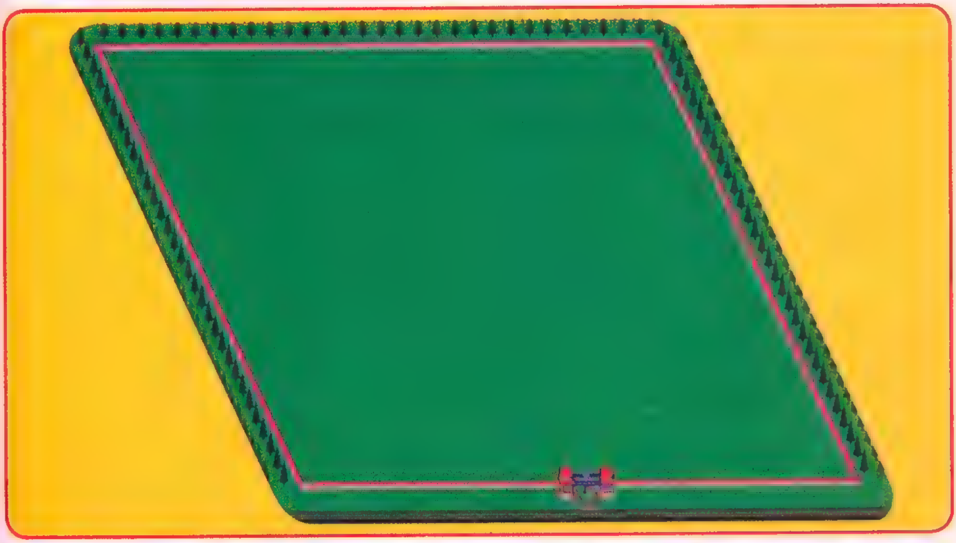


由於廁所，長椅及垃圾桶設置較多，遊樂器材間稍微有一點間隔較好。人行道則鋪的簡單即可。

ロジア（蘇俄）

難易度：困難

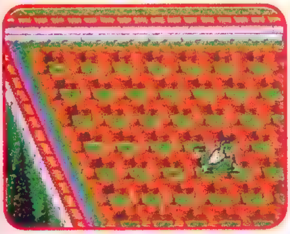
金利　50.00%	稅金　5.00%
經濟狀態　貧窮	資金　100,000
借入限度額　10,000	資產評價額　0



過關條件　必須在 10 年將全部的設施開發完成，並且要設置斷。



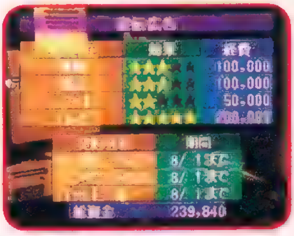
所謂的「土地無空隙」的條件，只要最後一口氣設置柵欄就沒問題了。也就是說，由於只要在 10 年之間完成開發工作即可，應該是很輕鬆的。剛開始的時候，由於沒有資金並且國民都很貧窮，價格不能提得太高是它的苦處，但是由於時間很長，總能有方法解決。不要著急，慢慢地上經營的軌道。



最後再以便宜的設施佈滿整個空地。由於人行道較便宜是值得推薦的，但是客人會不知不覺地一直走，所以最好不要接到主要幹道。



經營若是上了軌道，到了某種程度，就不要再擴大樂園的規模，可只朝開發去做。但是，還是要舉辦活動較好。

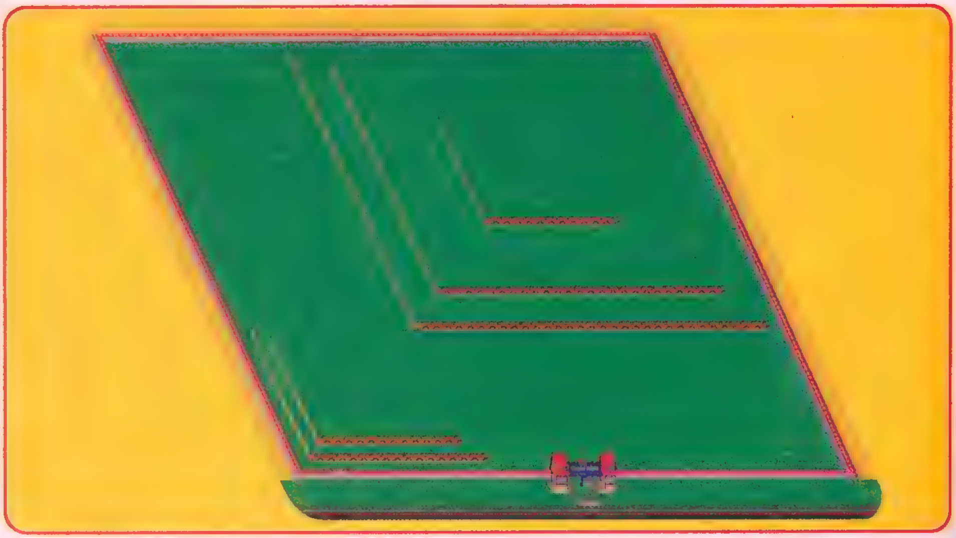


若是價格設得高，來場人數會減少，但是若定期作宣傳，多少可以防止減少程度，總能有些幫助。

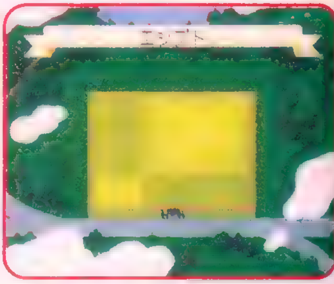
エジプト（埃及）

難易度：簡單

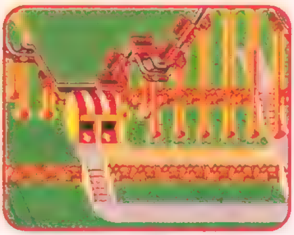
金利 17.50%	稅金 7.50%
經濟狀態 普通	資金 500,000
借入限度額 10,000	資產評價額 0



過關條件 5年以內，每年的乘車券收入須超過1,000,000



由於遊樂器材的收入攸關著過關條件的內容，所以遊樂器材的質和量就成了問題所在。由於空地並非如此大，設置大型的遊樂器材只會感到累贅。採取多設置些小型遊樂器材的形式較好。若能讓人感到有趣的即使叫價高一些也無妨，所以可多設置一些較驚險及較有情調的。花費時間最好稍短一點的，最好盡量能提高遊客回轉率。



空間狹窄的高台的第一段最好做軌道型遊樂器專用的軌道。若是右側的高台，則也可以設置環境設定軌道。



遊樂器材的開發途上，應選擇尺寸大小。大型的如高爾夫進洞練習場及划船場等，可能也是無法設置的。

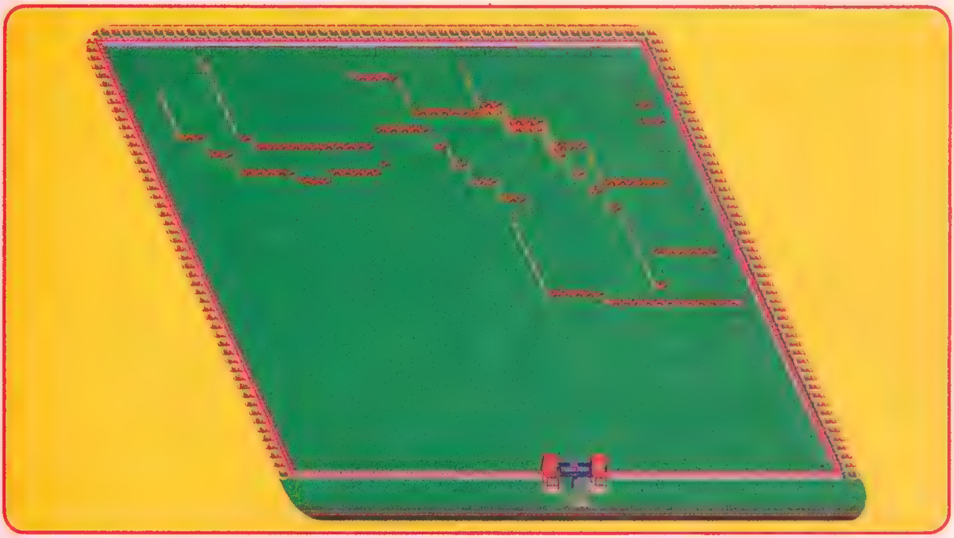


為了要使乘車券提高價格，遊樂器材要選擇出衆，能讓人很快樂的。若是人氣下降，就無藥可救了，須注意它的極限。

フランス（法國）

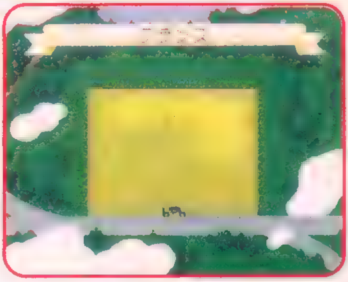
難易度：簡單

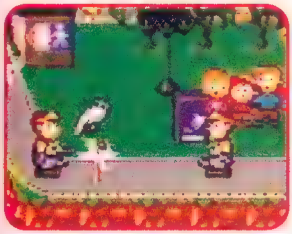
金利　5.00%	稅金　20.00%
經濟狀態　超富	資金　300,000
借入限度額　10,000	資產評價額　0



過關條件　5年以內取得舒適性及知名度的認定書。

由於在五年內要完成開發是很難辦到的。由於過關條件上和規模及收入沒關係，所以可朝著小規模，充實的主題公園的目標去做。所謂的舒適性和知名度是客人不滿的天敵。須常惦記著以有良心的價格做有良心的生意。須優先開發垃圾桶，清潔工也多請一些（後半段就足夠了）。由於沒有急著擴大規模的必要，可慢慢來。





掃除工之水準提昇，是絕對有必要的。剛開始的時候提升到最極點，初期時以少數精英來克服，是相當有效的作戰方式。



最好不要增加掃除工的負擔，讓我們製造出簡潔的模擬樂園吧。廁所可以不用太多，但垃圾箱最好多設置一些。



爲了爭取知名度，在後半段需要做些宣傳。但是，宣傳需要費用是沒有辦法的事。踏踏實實地一點一點提昇客人的評價，或許比較好。

イギリス（英國）

難易度：普通

金利　4.00%	稅金　20.00%
經濟狀態　超富	資金　500,000
借入限度額　56,000	資產評價額　112,380



過關條件　7 年以內，每年的來場人數須超過 2000 人。



突然間在空地上搭建設備，一看過去就知道是完全不行的樂園。剛開始的工作應該是做空地上搭建設備。將樹木砍伐，將道路重舖，將遊樂器材的出入口改方向等，做一些較大膽的改造吧。由於剛開始建造的設備水平都較高，若要拆除會太浪費。應巧妙地活用加以改造之。



由於店鋪已夠充實（雖然都是相同店面），讓我們開發遊樂器材吧。之後，由於已大致成形，最好準備開發巴士。

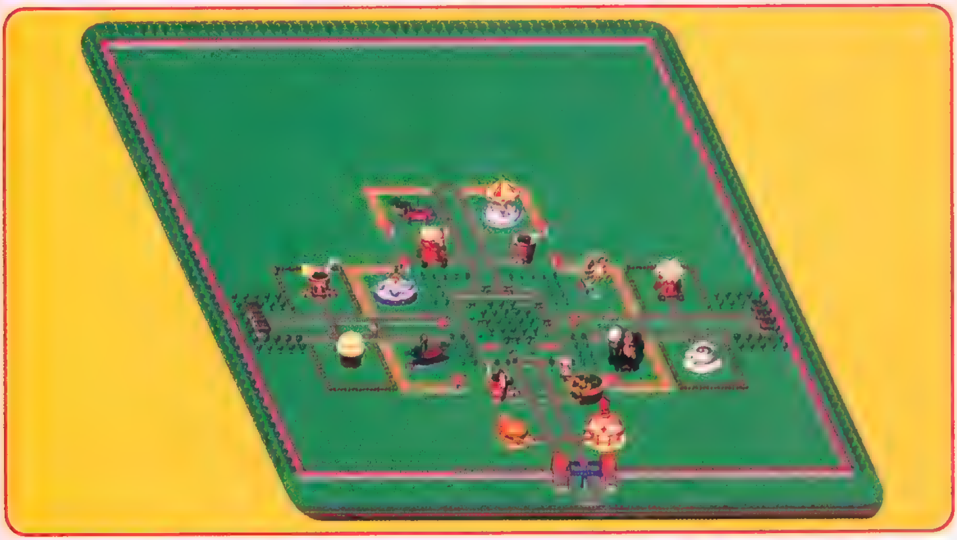
設置道具一覽

- パイレーツシップ Ver.7（海盜船）
- ジゴクメグリ Ver.7（地獄館）
- かんらんしゃ Ver.6（觀覽車）
- ボートのりば Ver.9（搭乘口）
- コーヒーカップ Ver.9（咖啡廳）
- ウォーリーアイス Ver.7（勇士冰棋淋）
- ウォーリーアイス Ver.6 × 3（勇士冰棋淋）
- バラエティショップ Ver.6 × 2（雜貨鋪）
- ドンキーコーラ Ver.9（傻瓜可樂）
- ドンキーコーラ Ver.8（傻瓜可樂）
- ドンキーコーラ Ver.7（傻瓜可樂）
- ドンキーコーラ Ver.6 × 2（傻瓜可樂）
- ラッキーショット Ver.5（幸運射擊所）
- ラッキーショット Ver.6（幸運射擊所）
- メカニック Ver.8（維修技師）
- メカニック Ver.7（維修技師）
- ガードマン Ver.7（警衛）
- スイーパー Ver.9（清潔）
- スイーパー Ver.8（清潔）

ブラジル（巴西）

難易度：困難

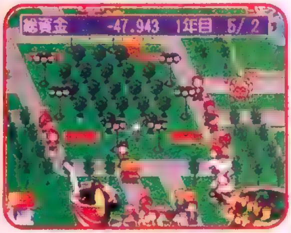
金利 50.00%	稅金 3.00%
經濟狀態 貧窮	資金 0
借入限度額 —	資產評價額 100,040



過關條件 兩年內須把所有的借款還清。

在兩年的短期間內不將100萬的借款還清不可，是種可怕的劇情。到客人忍無可忍爲止，所有的價格都盡量提高。隨著漲價，各個設定若不隨著變好會很辛苦的。初期，若是刊登其他公司的廣告，則大約有20萬左右的資金進來。舒適性下降像是兩面刃的劍一般，殺傷力極強。若從高級模式開始，則會被進貨及倉庫的開發給拖垮。





分成兩年期的簡短劇情，玩幾次看看。是可以隨便將設定改來改去，然後再觀望的玩法的劇情。

設置道具一覽

- パイレーツシップ Ver.8（海盜船）
- コーヒーカップ Ver.7（咖啡廳）
- かんらしゃ Ver.8（觀覽車）
- ジゴクメグリ Ver.7（地獄館）
- マジックカーペット Ver.9（阿拉丁魔毯）
- メリーゴーランド Ver.7（旋轉木馬）
- ウォーリーアイス Ver.6（勇士冰棋淋）
- ドンキーコーラ Ver.9（傻瓜可樂）
- ドンキーコーラ Ver.8（傻瓜可樂）
- ドンキーコーラ Ver.7（傻瓜可樂）
- バラエティショップ Ver.6（雜貨鋪）
- ビッグバーガー Ver.6（大漢堡）
- ポンポンコーン Ver.9 × 2（爆米花）
- コーヒーショップ Ver.8（咖啡廳）
- ラッキーショット Ver.5（幸運射擊所）
- メカニック Ver.9 × 2（維修技師）
- ガードマン Ver.9（警衛）
- スイーパー Ver.9 × 2（清潔）

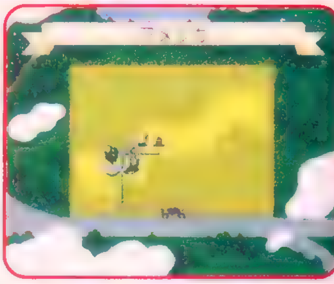
アメリカ（美國）

難易度：困難

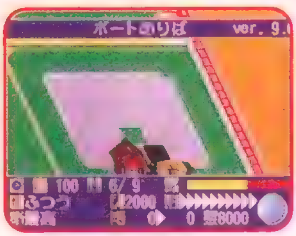
金利　3.00%	稅金　30.00%
經濟狀態　超富	資金　0
借入限度額　10,000	資產評價額　14,030



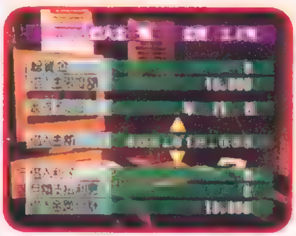
過關條件 7年以內家族成員的來場數須超過7000人。



由沒半毛錢開始起頭是相當辛苦的。可藉由其他公司的廣告或和銀行打交道（由於利息較低）來創造金錢，再用這筆錢來設置稍微已開發的店鋪及遊樂器材、廁所、垃圾箱。再來，對價格及設定的任意變動，只能一味地忍耐了。爲了提高家族的來場數，最好優先開發適合家族使用的遊樂器材。



家族性客人喜歡能夠放鬆，並能全家一起乘坐，興奮度較低的乘坐物。增加規定人數，起其提高爲讓3人能一起乘坐的形式吧。



爲了從沒錢狀態脫出，可活用銀行。由於美國的利息很便宜（3％），若是在商店街開店，應該是足夠繳利息的。

設置道具一覽

- パイレーツシップ Ver.7（海盜船）
- コーヒーカップ Ver.8（咖啡廳）
- かんらしゃ Ver.6（觀覽車）
- ジゴクメグリ Ver.8（地獄館）
- ウォーリーアイス Ver.9（勇士冰棋淋）
- ドンキーコーラ Ver.9（傻瓜可樂）
- メカニック Ver.9（維修技師）
- ガードマン Ver.9（警衛）
- スイーパー Ver9 × 2（清潔）

初級遊樂設施開發日程表

日程	日本	オーストラリア（澳洲）
7月1日	ループ（環狀軌道）	ループ（環狀軌道）
8月1日	ビッグバーガー（大漢堡）	ビッグバーガー（大漢堡）
10月1日	スクリュー／ベンチ／バス（螺旋軌道／長椅／巴士）	スクリュー／ベンチ／バス（螺旋軌道／長椅／巴士）
12月1日	ポンポンコーン／カシの木（爆米花／大景觀樹）	ポンポンコーン／カシの木（爆米花／大景觀樹）
1月1日	メリーゴーランド（旋轉木馬）	メリーゴーランド（旋轉木馬）
2月1日	ゴミ箱（垃圾筒）	ゴミ箱（垃圾筒）
4月1日	アルバトロス／コングダンク／ヤシの木／バス（信天翁號飛行船／工夫茶舖／椰子樹／巴士）	アルバトロス／コングダンク／ヤシの木／バス（信天翁號飛行船／工夫茶鎮／椰子樹／巴士）
6月1日	イベント會場（表演劇場）	イベント會場（表演劇場）
7月1日	マジックカーペット（阿拉丁魔毯）	マジックカーペット（阿拉丁魔毯）
8月1日	コーヒーショップ／イチョウの木（咖啡廳／銀杏樹）	コーヒーショップ／イチョウの木（咖啡廳／銀香樹）
10月1日	ホーンテッドマンション／計時台／バス（洋館鬼屋／時鐘塔／巴士）	ホーンテッドマンション／計時台／バス（洋館鬼屋／時鐘塔／巴士）
12月1日	ピザマルカジリータ／インフォメーション（比薩屋／服務台）	ピザマルカジリータ／インフォメーション（比薩屋／服務台）
1月1日	トレジャーアイランド（冒險島）	トレジャーアイランド（冒險島）
2月1日	街燈（路燈）	街燈（路燈）
4月1日	バンジージャンプ／トイザマス／白い柵／バス（自由落體／玩具屋／白色柵欄／巴士）	バンジージャンプ／トイザマス／白い柵／バス（自由落體／玩具屋／白色柵欄／巴士）
6月1日	あやしい木（怪樹）	あやしい木（怪樹）
7月1日	パラソルチェアー（傘椅）	パラソルチェアー（傘椅）
8月1日	ゲームセンター／池（遊樂中心／水池）	ゲームセンター／池（遊樂中心／水池）
10月1日	Gショック／スーパートイレ／バス（G衝擊／流動廁所／巴士）	ウッドコースター／スーパートイレ／バス（木製滑行車／流動廁所／巴士）
12月1日	ビアホール／生け垣（歌舞廳／圍籬）	ビアホール／生け垣（歌舞廳／圍[illegible]）
1月1日	アスレチック（冒險小樹屋）	アスレチック（冒險小樹屋）
2月1日	噴水	噴水
4月1日	スペースダイブ／占いの館／サクラの木／バス（宇宙飛船／占卜館／櫻花樹／巴士）	ストームランナー／占いの館／バス（石頭橫G軌道／占卜館／巴士）
7月1日	バーチャルフライト（虛擬飛行機）	スカイタワー（展望塔）
8月1日	にほんてい（日本小吃店）	シーフードレストラン（海鮮餐廳）
10月1日	忍者屋敷／バス（忍者屋／巴士）	サーカスショー／バス（馬戲團／巴士）
1月1日	ウォータースプラッシュ（水上滑行板）	ウォータースプラッシュ（水上滑行板）
4月1日	ディッシュスピン／バス（旋轉盤／巴士）	ワイルドロール／バス（瘋狂滾筒／巴士）
7月1日	ハンマースイング（搖擺鐘）	ハンマースイング（搖擺鐘）
10月1日	大江戸キャッスル／バス（大江戸城／巴士）	ファンタジーキャッスル／バス（幻想城堡／巴士）
1月1日	チューブコースター（圓管滑行飛車）	マウンテンロード（巨雷山軌道）

日程	中國	インド（印度）
7月1日	ループ（環狀軌道）	ループ（環狀軌道）
8月1日	ビッグバーガー（大漢堡）	ビッグバーガー（大漢堡）
10月1日	スクリュー／ベンチ／バス（螺旋軌道／長椅／巴士）	スクリュー／ベンチ／バス（螺旋軌道／長椅／巴士）
12月1日	ポンポンコーン／カシの木（爆米花／大景觀樹）	ポンポンコーン／カシの木（爆米花／大景觀樹）
1月1日	メリーゴーランド（旋轉木馬）	メリーゴーランド（旋轉木馬）
2月1日	ゴミ箱（垃圾筒）	ゴミ箱（垃圾筒）
4月1日	アルバトロス／コングダンク／ヤシの木／バス（信天翁號飛行船／工夫茶舖／椰子樹／巴士）	アルバトロス／コングダンク／ヤシの木／バス（信天翁號飛行船／工夫茶舖／椰子樹／巴士）
6月1日	イベント會場（表演劇場）	イベント會場（表演劇場）
7月1日	マジックカーペット（阿拉丁魔毯）	マジックカーペット（阿拉丁魔毯）
8月1日	コーヒーショップ／イチョウの木（咖啡廳／銀杏樹）	コーヒーショップ／イチョウの木（咖啡廳／銀香樹）
10月1日	ホーンテッドマンション／計時台／バス（洋館鬼屋／時鐘塔／巴士）	ホーンテッドマンション／計時台／バス（洋館鬼屋／時鐘塔／巴士）
12月1日	ピザマルカジリータ／インフォメーション（比薩屋／服務台）	ピザマルカジリータ／インフォメーション（比薩屋／服務台）
1月1日	トレジャーアイランド（冒險島）	トレジャーアイランド（冒險島）
2月1日	街燈（路燈）	街燈（路燈）
4月1日	バンジージャンプ／トイザマス／白い柵／バス（高空彈跳／玩具屋／白色柵欄／巴士）	バンジージャンプ／トイザマス／白い柵／バス（高空彈跳／玩具屋／白色柵欄／巴士）
6月1日	あやしい木（怪樹）	あやしい木（怪樹）
7月1日	パラソルチェアー（傘椅）	パラソルチェアー（傘椅）
8月1日	ゲームセンター／池（遊樂中心／水池）	ゲームセンター／池（遊樂中心／水池）
10月1日	ウッドコースター／スーパートイレ／バス（木製滑行飛車／流動廁所／巴士）	ウッドコースター／スーパートイレ／バス（木製滑行車／流動廁所／巴士）
12月1日	ビアホール／生け垣（歌舞廳／圍籬）	ビアホール／生け垣（歌舞廳／圍籬）
1月1日	迷路（迷宮）	迷路（迷宮）
2月1日	噴水	噴水
4月1日	ストームランナー／占いの館／バス（石頭橫G軌道／占卜館／巴士）	ストームランナー／占いの館／バス（石頭橫G軌道／占卜館／巴士）
7月1日	バーチャルフライト（虛擬飛行機）	バーチャルフライト（虛擬飛行機）
8月1日	ちんらいけん（珍來軒）	ヒリカラカレー（辣味咖哩屋）
10月1日	マリンショー／バス（海洋世界／巴士）	マリンショー／バス（海洋世界／巴士）
1月1日	ドリフトラリー（越野賽車場）	ドリフトラリー（越野賽車場）
4月1日	ディッシュスピン／バス（旋轉盤／巴士）	ディッシュスピン／バス（旋轉盤／巴士）
7月1日	ハンマースイング（搖擺鐘）	ハンマースイング（搖擺鐘）
10月1日	プール・スケートリンク／バス（游泳溜冰兩用池／巴士）	プール・スケートリンク／バス（游泳溜冰兩用池／巴士）
1月1日	マウンテンロード（巨雷山軌道）	マウンテンロード（巨雷山軌道）

日程	ロシア（蘇俄）	エジプト（埃及）
7月1日	ループ（環狀軌道）	ループ（環狀軌道）
8月1日	ビッグバーガー（大漢堡）	ビッグバーガー（大漢堡）
10月1日	スクリュー／ベンチ／バス（螺旋軌道／長椅／巴士）	スクリュー／ベンチ／バス（螺旋軌道／長椅／巴士）
12月1日	ポンポンコーン／カシの木（爆米花／大景觀樹）	ポンポンコーン／カシの木（爆米花／大景觀樹）
1月1日	メリーゴーランド（旋轉木馬）	メリーゴーランド（旋轉木馬）
2月1日	ゴミ箱（垃圾筒）	ゴミ箱（垃圾筒）
4月1日	アルバトロス／コングダンク／ヤシの木／バス（信天翁號飛行船／工夫茶舗／椰子樹／巴士）	アルバトロス／コングダンク／ヤシの木／バス（信天翁號飛行船／工夫茶舗／椰子樹／巴士）
6月1日	イベント會場（表演劇場）	イベント會場（表演劇場）
7月1日	スペースシャトル（L型急降船）	マジックカーペット（魔毯）
8月1日	コーヒーショップ／イチョウのホ（咖啡廳／銀杏樹）	コーヒーショップ／イチョウのホ（咖啡廳／銀香樹）
10月1日	ホーンテッドマンション／計時台／バス（洋館鬼屋／時鐘塔／巴士）	ホーンテッドマンション／計時台／バス（洋館鬼屋／時鐘塔／巴士）
12月1日	ピザマルカジリータ／インフォメーション（比薩屋／服務台）	ピザマルカジリータ／インフォメーション（比薩屋／服務台）
1月1日	アクアライド（水船）	トレジャーアイランド（冒險島）
2月1日	街燈（路燈）	街燈（路燈）
4月1日	スタンディングコースター／トイザマス／白い柵／バス（站立滑行飛車／玩具屋／白色柵欄／巴士）	バンジージャンプ／トイザマス／白い柵／バス（自由落體／玩具屋／白色柵欄／巴士）
6月1日	あやしい木（怪樹）	あやしい木（怪樹）
7月1日	ジョイプレーン（快樂飛行機）	バラソルチェアー（傘椅）
8月1日	ゲームセンター／池（遊樂中心／水池）	ゲームセンター／池（遊樂中心／水池）
10月1日	スタンディングループ／スーパートイレ／バス（站立環狀軌道／流動廁所／巴士）	ウッドコースター／スーパートイレ／バス（木製滑行車／流動廁所／巴士）
12月1日	ビアホール／生け垣（歌舞廳／圍籬）	ビアホール／生け垣（歌舞廳／圍籬）
1月1日	迷路（迷宮）	迷路（迷宮）
2月1日	噴水	噴水
4月1日	スタンディングスクリュー／占いの館／針葉樹／バス（站立螺旋軌道／占卜館／針葉樹／巴士）	ストームランナー／占いの館／バス（石頭横G軌道／占卜館／巴士）
7月1日	グレートホイール（摩天輪）	バーチャルフライト（虛擬飛行機）
8月1日	ステーキハウス（牛排館）	ステーキハウス（牛排館）
10月1日	バーチャルウォーズ／バス（虛擬飛行機／巴士）	マリンショー／バス（海洋世界／巴士）
1月1日	ミシシッピークルーズ（密西西比洲巡航）	ドリフトラリー（越野賽車場）
4月1日	スーパースピナー／バス（超級旋轉器／巴士）	ディッシュスピン／バス（旋轉盤／巴士）
7月1日	ハンマースイング（搖擺鐘）	ハンマースイング（搖擺鐘）
10月1日	ファンタジーキャッスル／バス（幻想城堡／巴士）	プール・スケートリンク／バス（游泳溜冰兩用池／巴士）
1月1日	ドームセロ（無重力屋）	マウンテンロード（巨雷山軌道）

日程	フランス（法國）	イギリス（英國）
7月1日	ループ（環狀軌道）	ループ（環狀軌道）
8月1日	ビッグバーガー（大漢堡）	ビッグバーガー（大漢堡）
10月1日	スクリュー／ベンチ／バス（螺旋軌道／長椅／巴士）	スクリュー／ベンチ／バス（螺旋軌道／長椅／巴士）
12月1日	ポンポンコーン／カシの木（爆米花／大景觀樹）	ポンポンコーン／カシの木（爆米花／大景觀樹）
1月1日	メリーゴーランド（旋轉木馬）	メリーゴーランド（旋轉木馬）
2月1日	ゴミ箱（垃圾筒）	ゴミ箱（垃圾筒）
4月1日	アルバトロス／コングダンク／ヤシの木／バス（信天翁號飛行船／工夫茶舖／椰子樹／巴士）	アルバトロス／コングダンク／ヤシの木／バス（信天翁號飛行船／工夫茶舖／椰子樹／巴士）
6月1日	イベント會場（表演劇場）	イベント會場（表演劇場）
7月1日	スペースシャトル（L型急降船）	スペースシャトル（L型急降船）
8月1日	コーヒーショップ／イチョウの木（咖啡廳／銀杏樹）	コーヒーショップ／イチョウの木（咖啡廳／銀杏樹）
10月1日	ホーンテッドマンション／計時台／バス（洋館鬼屋／時鐘塔／巴士）	ホーンテッドマンション／計時台／バス（洋館鬼屋／時鐘塔／巴士）
12月1日	ピザマルカジリータ／インフォメーション（比薩屋／服務台）	ピザマルカジリータ／インフォメーション（比薩屋／服務台）
1月1日	カートレーシング（賽車場）	アクアライド（水船）
2月1日	街燈（路燈）	街燈（路燈）
4月1日	インバーテッドコースター／トイザマス／白い柵／バス（逆向滑行軌道／玩具屋／白色柵欄／巴士）	スタンディングコースター／トイザマス／白い柵／バス（站立滑行車／玩具屋／白色柵欄／巴士）
6月1日	あやしい木（怪樹）	あやしい木（怪樹）
7月1日	バョイプレーン（快樂飛行機）	バョイプレーン（快樂飛行機）
8月1日	ゲームセンター／池（遊樂中心／水池）	ゲームセンター／池（遊樂中心／水池）
10月1日	インバーテッドループ／スーパートイレ／バス（逆向滑行軌道／流動廁所／巴士）	スタンディングループ／スーパートイレ／バス（站立環狀軌道／流動廁所／巴士）
12月1日	ビアホール／生け垣（歌舞廳／圍籬）	ビアホール／生け垣（歌舞廳／圍籬）
1月1日	インフェルノ（地獄館）	インフェルノ（地獄館）
2月1日	噴水	噴水
4月1日	インバーテッドスクリュー／占いの館／チューリップ／バス（逆向螺旋軌道／占卜館／鬱金香／巴士）	スタンディングスクリュー／占いの館／バラの木／バス（站立螺旋軌道／占卜館／玫瑰花／巴士）
7月1日	グレートホイール（魔天輪）	グレートホイール（魔天輪）
8月1日	グレクレクレープ（法式可利餅）	ステーキハウス（牛排館）
10月1日	バーチャルウォーズ／バス（VR戰場／巴士）	バーチャルウォーズ／バス（VR戰場／巴士）
1月1日	ミシシッピークルーズ（密西西比洲巡航）	ミシシッピークルーズ（密西西比洲巡航）
4月1日	ワイルドロール／バス（瘋狂滾筒／巴士）	スーパースピナー／バス（超級旋轉器／巴士）
7月1日	ハンマースイング（搖擺鐘）	ハンマースイング（搖擺鐘）
10月1日	ファンタジーキャッスル／バス（幻想城堡／巴士）	ファンタジーキャッスル／バス（幻想城堡／巴士）
1月1日	ドームセロ（無重力屋）	ドームセロ（無重力屋）

日程	ブラジル（巴西）	アメリカ（美國）
7月1日	ループ（環狀軌道）	ループ（環狀軌道）
8月1日	ビッグバーガー（大漢堡）	ビッグバーガー（大漢堡）
10月1日	スクリュー／ベンチ／バス（螺旋軌道／長椅／巴士）	スクリュー／ベンチ／バス（螺旋軌道／長椅／巴士）
12月1日	ポンポンコーン／カシの木（爆米花／大景觀樹）	ポンポンコーン／カシの木（爆米花／大景觀樹）
1月1日	メリーゴーランド（旋轉木馬）	メリーゴーランド（旋轉木馬）
2月1日	ゴミ箱（垃圾筒）	ゴミ箱（垃圾筒）
4月1日	アルバトロス／コングダンク／ヤシの木／バス（信天翁號飛行船／工夫茶舖／椰子樹／巴士）	アルバトロス／コングダンク／ヤシの木／バス（信天翁號飛行船／工夫茶舖／椰子樹／巴士）
6月1日	イベント會場（表演劇場）	イベント會場（表演劇場）
7月1日	マジックカーペット（阿拉丁魔毯）	スペースシャトル（L型急降船）
8月1日	コーヒーショップ／イチョウの木（咖啡廳／銀杏樹）	コーヒーショップ／イチョウの木（咖啡廳／銀香樹）
10月1日	ホーンテッドマンション／計時台／バス（洋館鬼屋／時鐘塔／巴士）	ホーンテッドマンション／計時台／バス（洋館鬼屋／時鐘塔／巴士）
12月1日	ピザマルカジリータ／インフォメーション（比薩屋／服務台）	ピザマルカジリータ／インフォメーション（比薩屋／服務台）
1月1日	トレジャーアイランド（冒險島）	カートレーシング（賽車場）
2月1日	街燈（路燈）	街燈（路燈）
4月1日	バンジージャンプ／トイザマス／白い柵／バス（高空彈跳／玩具屋／白色柵欄／巴士）	インバーテッドコースター／トイザマス／白い柵／バス（逆向滑行軌道／玩具屋／白色柵欄／巴士）
6月1日	あやしい木（怪樹）	あやしい木（怪樹）
7月1日	パラソルチェアー（傘椅）	ジョイプレーン（快樂飛行機）
8月1日	ゲームセンター／池（遊樂中心／水池）	ゲームセンター／池（遊樂中心／水池）
10月1日	ウッドコースター／スーパートイレ／バス（木製滑行車／流動廁所／巴士）	インバーテッドループ／スーパートイレ／バス（逆向環狀軌道／流動廁所／巴士）
12月1日	ビアホール／生け垣（歌舞廳／圍籬）	ビアホール／生け垣（歌舞廳／圍籬）
1月1日	アスレチック（冒險小屋）	インフェルノ（地獄館）
2月1日	噴水	噴水
4月1日	ストームランナー／占いの館／バナナの木／バス（石頭橫G軌道／占卜館／香蕉樹／巴士）	インバーテットスクリュー／占いの館／サボテン／バス（逆向螺旋軌道／占卜館／仙人掌／巴士）
7月1日	スカイタワー（展望塔）	グレートホイール（摩天輪）
8月1日	ステーキハウス（牛排館）	エブリーキッチン（美國熱狗雞塊）
10月1日	サーカスショー／バス（馬戲團／巴士）	バーチャルウォーズ／バス（VR戰場／巴士）
1月1日	ウォータースプラッシュ（水上滑行板）	ミシシッピークルーズ（密西西比洲巡航）
4月1日	ワイルドロール／バス（瘋狂滾筒／巴士）	ワイルドロール／バス（瘋狂滾筒／巴士）
7月1日	ハンマースイング（搖擺鐘）	ハンマースイング（搖擺鐘）
10月1日	ファンタジーキャッスル／バス（幻想城堡／巴士）	ファンタジーキャッスル／バス（幻想城堡／巴士））
1月1日	マウンテンロード（巨雷山軌道）	ドームセロ（無重力屋）

アトラクションバージョンアップ（遊樂設施性能一覽表）

遊樂器材名稱	バージョン（性能）	ver.0	ver.1	ver.2	ver.3
ジェットコースター	耐久性	400	450	500	550
（快速滑行飛車）	定員數	5	5	5	6
スタンディングコースター	耐久性	200	250	350	400
（站立滑行飛車）	定員數	5	5	5	6
インバーテッドコースター	耐久性	510	520	530	540
（逆向滑行飛車）	定員數	5	5	5	6
ウッドコースター	耐久性	320	340	360	380
（木製行飛車）	定員數	5	5	5	6
チューブコースター	耐久性	550	600	650	700
（圓管滑行飛車）	定員數	5	5	5	6
バンシージャンプ	耐久性	550	600	650	700
（高空彈跳）	定員數	4	4	5	5
スペースダイブ	耐久性	420	440	460	480
（L型急降艙）	定員數	5	5	5	6
Gショック	耐久性	310	320	330	340
（G衝擊）	定員數	5	5	5	6
ドームセロ	耐久性	90	200	300	400
（無重力屋）	定員數	7	7	7	8
スペースシャトル	耐久性	450	500	550	600
（宇宙飛船）	定員數	6	6	6	7
マジックカーペット	耐久性	550	600	650	700
（阿拉丁魔毯）	定員數	6	6	6	6
パイレーツシップ	耐久性	550	600	650	700
（海盜船）	定員數	5	5	5	6
ハンマースイング	耐久性	550	600	650	700
（搖擺屋）	定員數	7	7	7	8
觀覽車	耐久性	610	620	630	640
	定員數	5	5	5	6
グレートホイール	耐久性	510	520	530	540
（摩天輪）	定員數	7	7	7	8
スカイタワー	耐久性	550	600	650	700
（展望塔）	定員數	7	7	7	8
アルバトロス	耐久性	220	240	260	280
（信天翁飛行號）	定員數	6	6	6	7
コーヒーカップ	耐久性	350	400	450	500
（咖啡杯）	定員數	6	6	6	7
メリーゴーランド	耐久性	420	440	460	480
（旋轉木馬）	定員數	5	5	5	6
スーパースピナー	耐久性	450	500	550	600
（超級旋轉器）	定員數	6	6	6	7
ワイルドロール	耐久性	320	340	360	380
（瘋狂滾筒）	定員數	6	6	6	7
ジョイプレーン	耐久性	450	500	550	600
（快樂飛行機）	定員數	5	5	5	6

ver.4	ver.5	ver.6	ver.7	ver.8	ver.9
600 6	650 6	700 7	750 7	800 7	850 8
500 6	600 6	700 7	850 7	900 7	1000 8
550 6	560 6	570 7	580 7	590 7	600 8
400 6	420 6	440 7	460 7	480 7	500 8
750 6	800 6	850 7	900 7	950 7	1000 8
750 6	800 6	850 7	900 7	950 8	1000 8
500 6	520 6	540 7	560 7	580 7	600 8
350 6	360 6	370 7	380 7	390 7	400 8
500 8	600 8	700 9	800 9	900 9	1000 10
650 7	700 7	750 8	800 8	850 8	900 9
750 6	800 7	850 7	900 7	950 7	1000 8
750 6	800 7	850 7	900 7	950 7	1000 8
750 8	800 8	850 9	900 9	950 9	1000 10
650 6	660 6	670 7	680 7	690 7	700 8
550 8	560 8	570 9	580 9	590 9	600 10
750 8	800 8	850 9	900 9	950 9	1000 10
300 7	320 7	340 8	360 8	380 8	400 9
550 7	600 7	650 8	700 8	750 8	800 9
500 6	520 6	540 7	560 7	580 7	600 8
650 7	700 7	750 8	800 8	850 8	900 9
400 7	420 7	440 8	460 8	480 8	500 9
650 6	700 6	750 7	800 7	850 7	900 8

遊樂器材名稱	バージョン（性能）	ver.0	ver.1	ver.2	ver.3
パラソルチェアー	耐久性	320	340	360	380
（傘椅）	定員數	6	6	6	6
ディッシュスピン	耐久性	100	200	300	400
（旋轉盤）	定員數	6	6	6	7
地獄めぐり	耐久性	550	600	650	700
（地獄官）	定員數	5	5	5	6
ホーンデッドハウス	耐久性	550	600	650	700
（洋館鬼屋）	定員數	6	6	6	7
迷路	耐久性	550	600	650	700
	定員數	6	6	6	7
インフェルノ	耐久性	100	200	300	400
（幽靈館）	定員數	6	6	6	7
バーチャルウォーズ	耐久性	100	200	300	400
（ＶＲ戰場）	定員數	6	6	6	7
バーチャルフライト	耐久性	410	420	430	440
（虛擬飛行機）	定員數	4	4	4	5
アスレチック	耐久性	550	600	650	700
（冒險小樹屋）	定員數	6	6	6	7
忍者屋數	耐久性	550	600	650	700
（忍者屋）	定員數	6	6	6	7
ファンタジーキャッスル	耐久性	550	600	650	700
（幻想城堡）	定員數	7	7	7	8
大江戸キャッスル	耐久性	550	600	650	700
（大江戸城）	定員數	7	7	7	8
ボート乘り場	耐久性	550	600	650	700
（乘船口）	定員數	6	6	6	7
ミシシッピークルーズ	耐久性	510	520	530	540
（密西西比洲巡航）	定員數	7	7	7	8
トレジャーアイランド	耐久性	550	600	650	700
（冒險島）	定員數	7	7	7	8
カートレーシング	耐久性	550	600	650	700
（賽車場）	定員數	5	5	5	6
ドリフトラリー	耐久性	100	200	300	400
（越野賽車場）	定員數	5	5	5	6
プール・スケートリンク	耐久性	550	600	650	700
（游泳、溜冰兩用池）	定員數	8	8	8	9
アクアライド	耐久性	320	340	360	380
（水船道）	定員數	5	5	5	6
ウォータースプラッシュ	耐久性	550	600	650	700
（水上滑行板）	定員數	5	5	5	6
サーカスショー	耐久性	550	600	650	700
（馬戲團）	定員數	6	6	7	7
マリンショー	耐久性	550	600	650	700
（海洋世界）	定員數	6	6	7	7

ver.4	ver.5	ver.6	ver.7	ver.8	ver.9
400 6	420 7	440 7	460 7	480 7	500 8
500 7	600 7	700 8	800 8	900 8	1000 9
750 6	800 6	850 7	900 7	950 7	1000 8
750 7	800 7	850 8	900 8	950 8	1000 9
750 7	800 7	850 8	900 8	950 8	1000 9
500 7	600 7	700 8	800 8	900 8	1000 9
500 7	600 7	700 8	800 8	900 8	1000 9
450 5	460 5	470 6	480 6	490 6	500 7
750 7	800 7	850 8	900 8	950 8	1000 9
750 7	800 7	850 8	900 8	950 8	1000 9
750 8	800 8	850 8	900 9	950 9	1000 10
750 8	800 8	850 9	900 9	950 9	1000 10
750 7	800 7	850 8	900 8	950 8	1000 9
550 8	560 8	570 9	580 9	590 9	600 10
750 8	800 8	850 9	900 9	950 9	1000 10
750 6	800 6	850 7	900 7	950 7	1000 8
500 6	600 6	700 7	800 7	950 7	1000 8
750 9	800 9	850 10	900 10	950 10	1000 11
400 6	420 6	440 7	460 7	480 7	500 8
750 6	800 6	850 7	900 7	950 7	1000 8
750 8	800 8	850 9	900 9	950 10	1000 10
750 8	800 8	850 9	900 9	950 10	1000 10



完全攻略本
新模擬樂園

1997年6月25日　初版發行

發行人　李志亮
發行所　次世代出版社
監製　兄弟・書森

發行地址　次世代出版社
板橋市三民路二段 28 號 7 樓
電話 (02)961-6654　傳眞 (02)961-7204

企劃・編輯　Kimmy ・曾　ANSONY
文字編輯　廖美仙　黃山明　徐嘉慶
美術主編　Kimmy
美術編輯　曾淑娟　林玉卿　阿芬仔
美術協力　雷卓
電腦排版　陳瓊華　陳銘秀　吳玲玲
法律顧問　經緯法律顧問　張　靜律師
印　刷　漢大印刷廠
定　價　220元

本書如有缺頁、破損請寄回以上地址更換！

※本書所登刊圖片、商標、其版權歸所屬公司所有。

全省瘋狂搶購中！

震撼價 290

只要次世代，其餘免談

給我

N64 小叮噹加旋風斯巴達



2合1

次世代用力發行

次世代出品大家有信心

PS/SS 兩機種對應

新 テーマパーク theme PARK

如何滿足客人們的需求

◆

在此爲您做詳盡易懂的解說

◆

遊樂器材、店舖、工作人員、設施等全盤揭載

◆

設置道具的重點大公開

◆

透徹各國特徵——征服之攻略法



全彩印刷 特價 220 元

次世代 發行
兄弟/書森 監製

※本書所刊登之圖片、商標，其版權歸所屬公司所有。

PS/SS兩機種對應

新模擬樂園

完全攻略本

全彩印刷

次世代發行
兄弟/書森監製